
BEN 10 • SUPER STREET FIGHTER IV • INFINITE SPACE • YAKUZA 3
Mega
El Corte Inglés
Nº 83 · Abril 2010 · www.elcorteingles.es
Las consolas
MONSTER HUNTER TRI
ACCIÓN TRIPLE-A
METRO 2033
UN SHOOTER DIFERENTE
RUNAWAY
GRAN AVENTURA
RESONANCE OF FATE
REVOLUCIÓN RPG
SUDÁFRICA 2010
EL MUNDIAL SE JUEGA EN TU CONSOLA
Guía Monster Hunter Tri
www.megaconsolasdigital.com
GUÍAS MEGACONSOLAS
NUEVA SECCIÓN

PREPÁRATE PA



Prepárate para entrar en el fascinante mundo de Monster Hunter Tri. Familiarízate con el entorno, desarrolla tus habilidades y plántale cara a las batallas que se avecinan. Sólo así serás capaz de dar caza a las bestias épicas que deambulan por estos vastos territorios. Prepárate. Estás a punto de vivir la mayor aventura de tu vida. El fenómeno Monster Hunter Tri ya está aquí. Sólo para Wii.

23 ABRIL 2010

Wii CAPCOM

RA LA CACERÍA



MONSTER HUNTER 3 Tri







WWW.PREPARATEPARALACACERIA.ES

©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO.



Just Cause 2 © 2010 Square Enix Ltd. Published by Square Enix Ltd. Developed by Avalanche Studios. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. JUST CAUSE, the JUST CAUSE 2 logo, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. AVALANCHE STUDIOS is a trademark of Fatalist Entertainment AB. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Juegos de Series
08
MULTI
Os contamos qué juegos instauraron la nueva moda de crear títulos divididos en episodios y temporadas, o con una estructura de serie de TV.

Alan Wake
10
PREVIEW
Tras mucho tiempo esperándolo, ya sólo queda un mes para que este escritor llegue a nuestras consolas. Te revelamos sus últimos detalles.

FIFA 2010 Copa del Mundo
14
MULTI
Una nueva edición de «FIFA 2010» con motivo del Mundial que se celebra en Sudáfrica. Te contamos todas las novedades que incorporará.

Ben 10 Vilgax Attacks
17
MULTI
El último título de la serie de éxito Ben 10 nos trae una nueva aventura de este niño que gracias al Omnitrix luchará contra el malvado Vilgax.

Yakuza 3
24
PS3
El mundo de los yakuza es muy peligroso, pero para Kazuma Kiryu no es más que el día a día. Ahora fuera de él, seguirá teniendo problemas.

Monster Hunter Tri
26
Wii
Un juego inmenso que te proporcionará horas de diversión mientras te conoces de palmo a palmo este mundo plagado de bestias feroces.

Infinite Space
32
NDS
Sega y Platinum nos regalan esta pequeña joya para la portátil llena aventuras espaciales.

Índice ...
... POR JUEGOS

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Alejandro Pascual, Lorena Pérez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, Jotacé, William van Dijk
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Leo Rey
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

La llave virtual

Con estupendas sensaciones en el cuerpo tras haber probado el último ingenio de Microsoft, Project Natal, un dispositivo que lo trae todo para pasárnoslo genial y nos libera de portar control alguno, os comunico la buena nueva de otra sección en Megaconsolas. A partir de este número tendremos en nuestra páginas una Guía de un gran y reciente juego, para que puedas sumergirte en él y superar las posibles barreras que pudieras encontrarte en el transcurso de una partida. Esta Guía, como la del estupendo «Monster Hunter Tri» en este número, nos ayudará a cubrir fases esenciales del juego. Vamos, que si te atascas en un nivel, a pesar de creer haberlo probado todo, o simplemente no quieres estrujarte demasiado las neuronas en resolver puzzles y necesitas ir más a tiro hecho, a partir de ahora tienes una gran ayuda. Pero es que ésta puede multiplicarse exponencialmente si lo que queremos es la Guía Completa, con tan sólo entrar en www.megaconsolasdigital.com, y para peinar el juego de cabo a rabo si lo deseas. Así la revista Megaconsolas abre y amplía el abanico informativo con el apoyo de su versión digital, Megaconsolas Digital. Por tanto, más sobre el mundo de los videojuegos, extendido en un soporte que vive en Internet, fácil de leer y a través del cual se presentan grandes posibilidades, como compartir lo que más te gusta de la revista en tus redes sociales o descargártela sin problemas a tu ordenador, que seguro agradecerás. Pero la ambición es mucho mayor, y con el tiempo irás descubriendo lo que el universo Megaconsolas, offline y online, va a poder ofrecerte en los próximos tiempos. Así que estate atento a lo que aún está por llegar.
J.M. Fillol

NUEVAS FORMAS DE JUGAR

Playstation Move y la sucesora de Nintendo DS



Tras muchos meses a vueltas con el nombre (Wand, Sphere y Arc) el mando de control de movimiento ya tiene un bautizo oficial. Se llamará PlayStation Move y ha sido presentado durante la Game Developers Conference en San Francisco. ¿Qué es exactamente? Un accesorio que, junto a la cámara de Sony, la PlayStation Eye, permitirá jugar a juegos con sensor de movimiento. Sí, muy parecido al estilo de juego que nació con Wii. Junto a Move se presentaron algunos juegos que serán compatibles con él y otros que funcionan exclusivamente con este aparato. Entre ellos está «Fighting», una demo técnica de lucha callejera, donde los mandos se convertían en nuestros puños; uno de disparos, con el mando a modo de puntero; uno de gladiadores, con espada y escudo; uno de ping-pong, con un control perfecto de la paleta. Además, los juegos más tradicionales como «Little Big Planet», «EyePet» o el próximo «SOCOM 4» tendrán nuevas funciones para el mando. Ahora sólo falta ver qué tal se desenvuelven los jugadores con la nueva propuesta de Sony.

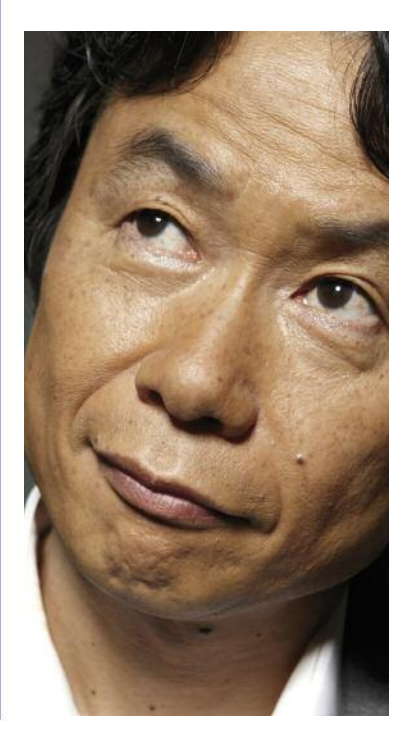
El 3D se vuelve portátil

Por otro lado, llega una noticia sorprendente a la industria del videojuego, y que promete rellenar páginas y páginas a partir de su presentación oficial en el E3. Se trata de una nueva portátil de Nintendo que, por el momento, recibe el nombre de 3DS. Pese al nombre, no es una nueva versión de la Nintedo DS, como la reciente XL, sino que el salto sería parecido de una Nintendo 64 a una GameCube. Pero lo más sorprendente de todo es que Nintendo ha asegurado que la nueva portátil hará uso de la tecnología 3D sin necesidad de utilizar gafas para jugar. Tendremos que esperar aún unos meses más para conocer más detalles y hacernos una idea de lo que Nintendo quiere decir, pero, por le momento, suena fabuloso.



Candidato al premio Príncipe de Asturias

MIYAMOTO, CREADOR DE MARIO



Los videojuegos, al igual que el cine, también tienen sus famosos de renombre. Claro que no son los actores, sino los directores creativos. Uno de los más reconocidos de todos los tiempos es Shigeru Miyamoto, el maestro japonés creador de dos juegos sin los que no se entendería este mundillo tal y como lo conocemos: «Super Mario Bros.» y «The Legend of Zelda». Miyamoto ya ha logrado muchos premios internacionales como Caballero de las Artes y las Ciencias y ahora ha sido nominado a un premio patro, el premio Príncipe de Asturias. La candidatura ha sido presentada por Gamelab, la Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo, que se celebra anualmente en Gijón. Iván Fernández Lobo, su director, destaca que Shigeru Miyamoto es "el máximo exponente de una genial generación de creadores interactivos, que concibe el videojuego como un nuevo medio, capaz de unir a las personas en torno a una experiencia compartida, sin distinción de edad, sexo, condición social o cultura".

El joven mago regresará en verano

LEGO HARRY POTTER: AÑOS 1-4

El mago más famoso de la literatura juvenil está de estreno. La magia de Harry Potter se traslada otra vez al videojuego, esta vez de la mano de LEGO y Warner Bros Interactive. En «LEGO Harry Potter: Años 1-4», viviremos desde el inicio las emocionantes peripecias del joven hechicero, correspondientes a los primeros cuatro libros de J.K. Rowling y sus versiones cinematográficas. Una increíble aventura gráfica llena de sorpresas en la que se recogen algunos de los lugares más importantes de esta historia, como Hogwarts o el andén 9 3/4 de King's Cross, en el que el joven mago toma el tren de camino a la escuela. Junto con sus inseparables Ron y Hermione, y todos los demás personajes de la saga (el juego cuenta con 140), Harry tendrá que ir construyendo distintos objetos (con las piezas de LEGO), utilizando para ello la magia. Y no será fácil, tendrán que asistir a clases para aprender pócimas, conjuros, iniciarse sobre la escoba...El juego, estará disponible para PSP, PC, Wii, PS3, Nintendo DS y XBOX 360 a partir del verano.



Criminales con clase

MAFIA II

Los jugadores que vengan de la rama del PC, donde más famoso se hizo este juego, seguramente estarán esperando con gran impaciencia «Mafia II», la secuela de aquel gran juego donde nos poníamos en la piel de un joven que se adentra en el peligroso mundo de la «Mafia». Aún somos capaces de tararear algunas de míticas melodías que sonaban por la radio y, por supuesto, recordar ese gran final que nos dejó impactados para la época. «Mafia II», más que una continuación, pretende rescatar el espíritu de su primera entrega y volver a la glamourosa década de los 40 y 50, donde un joven italoamericano de nombre Vito entrará en el mundo del Hampa para darse cuenta de que las cosas no son tan bonitas como parecen desde fuera. Pero la verdadera protagonista del juego será la ambientación que nos trasladará a esta décade en unos Estados Unidos en pleno auge de la moda, la publicidad y las relaciones públicas, el estar system hollywoodiense y las clases sociales donde cualquier cosa era válida con tal de alcanzar el sueño americano. Si te gusta «GTA», pero prefieres un ambiente con algo más de clase que la decadencia contemporánea, «Mafia II» es tu juego.



Hokuto no ken

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

Aunque hace bastante tiempo que se anunció y le seguíamos la pista, lo cierto es que no pensábamos que Hokuto no Ken, más conocido en nuestro país como El Puño de la Estrella del Norte, llegara a nuestro país. Por eso es una gran noticia descubrir que Tecmo Koei Europe ha decidido lanzarlo en el continente europeo tanto para Playstation 3 como para Xbox 360. «El Puño de la Estrella del Norte» está basado en el manga y anime japonés del mismo nombre que se convirtió en todo un éxito incluso en nuestro país, cuyo argumento narraba la historia de una tierra saqueada donde sus habitantes luchan por sobrevivir tras el holocausto nuclear que ha dejado el mundo en ruinas. Como videojuego, también será un digno sucesor de los clásicos beat'em ups y juegos de scroll horizontal, pero actualizado con una impactante física de juego, combates y estilo gore inspirado en el cómic de culto. Podremos elegir entre varios personaje jugables, y cada uno contará con su propio argumento y desenlace, así como entornos de juego no reflejados en la historia original.

La categoría reina del automovilismo con F1 2010

VUELVE LA FÓRMULA 1 Y FERNANDO ALONSO

Aún queda mucha temporada del campeonato de Formula 1, pero Fernando Alonso ya se encuentra el primero de la clasificación demostrando la gran forma en la que se encuentra junto con la escudería italiana de Ferrari. Ya hace tiempo que no tenemos un juego de Formula 1 en nuestras consolas, desde que Sony perdiera la licencia y la rescatara Codemasters. Durante este tiempo, la compañía ha estado trabajando para ofrecer un juego más que digno y que esté a la altura de lo que la gente espera de él. A parte de un motor gráfico totalmente diseñado para él, incluirá todas las escuderías, pilotos y circuitos oficiales de lo que promete ser la temporada más apasionante. «F1 2010» también posee la licencia de los cuatro campeones mundiales – Jenson Button, Michael Schumacher, Fernando Alonso y Lewis Hamilton – así como una amplia gama de modos de juego; desde carreras rápidas a un fin de semana completo de Grand Prix. Los jugadores competirán en reñidas carreras en circuitos emblemáticos como Spa, Monza, Silverstone, Montmeló o Monaco o, por primera vez, correrán en las recreaciones de alta definición del circuito de Singapur o en el de Yas Marina de Abu Dhabi.

Breves

Vuelve Test Drive Unlimited

La última entrega de «Test Drive», que nos situaba en una isla paradisíaca con la posibilidad de probar nuestra pericia al volante contra otros jugadores, tendrá continuación con un gran puñado de novedades, como personalizar nuestro coche, conductor o nuestra casa.

MGS Peace Walker

El padre de «Metal Gear», Hideo Kojima ha afirmado que «Peace Walker», pese a tratarse de una versión para PSP, es un juego digno de la saga que bien podría llevar el 5 tras el título. En junio podremos comprobarlo por nosotros mismos.

Red Dead Redemption

La odisea en el Lejano Oeste que nos proponen los chicos de Rockstar tendrá que esperar un poco mas, hasta el próximo mes de mayo, ya que el juego se ha visto retrasado para pulir algunos detalles de última hora. Y es que con este juego todo tiene que salir perfecto.

Mass Effect 2 se amplía

BioWare no deja de ampliar su saga galáctica. Ahora, ha añadido nuevas misiones en la red Cerberus de «Mass Effect 2» para que los usuarios puedan descargar unas misiones a bordo de un vehículo y un nuevo personaje: la misteriosa ladrona Kasumi.

Lips se viaja a la década de los ochenta

I LOVE THE 80'S



Tras el juego original, los micrófonos de «Lips» pedían más caña, y estas navidades pudimos disfrutar de dos nuevas ediciones: «Number One Hits» y «Canta en español». Ahora, la serie se completa con «I Love the 80s», una selección de algunas de las mejores canciones que nos ofreció la década, para que no pares de cantar y bailar. Entre su repertorio de hasta 40 canciones, se incluyen éxitos como “Video Killed The Radio Star”, de The Buggles; “Let,s Dance”, de David Bowie o “Boys Don’t Cry”, de The Cure. El juego ya está disponible para Xbox 360.



EN EL PRÓXIMO EPISODIO...

Este ocio nuestro es tan relativamente nuevo que los estudios se permiten el lujo de experimentar cualquier cosa que se les ocurra. Lo más habitual es ver, por ejemplo, juegos muy cinematográficos. Pero la fiebre de las series de televisión también ha impactado sobre los videojuegos. Aquí tienes algunos ejemplos..



Half-Life 2 Episodes

Una de las sagas más emblemáticas y queridas por los aficionados fue de las primeras en optar por esta estructura episódica. Así, tras «Half Life 2» las aventuras de Gordon Freeman escapando de Ciudad 17 se dividieron en lo que serían tres capítulos. De esta forma, Valve no haría esperar tanto a los aficionados entre título y título, ya que recordemos que el primer «Half-Life» salió en 1998 y el segundo en 2004. Pese a que la postura fue bien recibida, según algunos aficionados afectó a la calidad gráfica del juego.

Tras haber recibido Episodio 1 en 2006 y Episodio 2 en 2007, la entrega que cerrará estos capítulos se está haciendo de rogar, sobre todo después del impactante final de Episodio 2. Se espera que 2010 sea el año definitivo para su lanzamiento.



Heavy Rain

Lo de «Heavy Rain» es harina de otro costal. El juego completo está dividido en pequeños episodios que concluyen una escena del personaje, de los cuatro que podemos controlar en la aventura. Esta fragmentación en capítulos cortos permite al jugador poder repetir los que desee alterando así el curso de los acontecimientos en episodios futuros y, por supuesto, el final del juego. Un diseño inteligente y que funciona a las mil maravillas, casi como si toda la historia estuviera ideada para una temporada de una serie de TV.

Además de la historia principal, Sony y Quantic Dream ya están preparando capítulos extra que podrán ser adquiridos mediante descarga. En ellos conoceremos más detalles acerca del famoso asesino del origami.



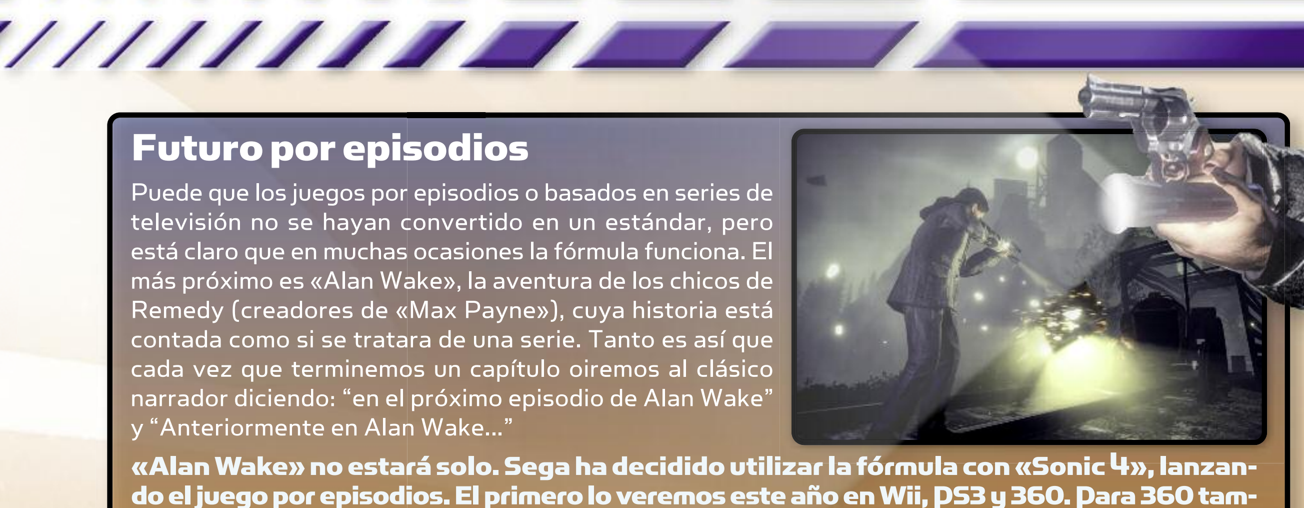
Sam & Max

Telltale Games recuperó a estos dos simpáticos e hilarantes personajillos de su aventura gráfica lanzada en 1996 y los hizo protagonistas de aventuras pequeñas comprendidas dentro de una temporada con un arco argumental mucho más grande. Al principio lo hicieron por miedo a que el juego no fuera a funcionar, pero mal no les ha ido ya que van por su tercera temporada y el juego llegó también al mundo de las consolas, en Wii y Xbox 360, tras su buena acogida en la plataforma Steam en PC.

Tan bien ha funcionado Sam & Max que Telltale Games decidió probar suerte con otra saga de Lucas Arts tanto o más famosa: «Monkey Island. Tales of Monkey Island», como se llama el juego, está dividido también en episodios y puedes encontrarlo en Wii y PC.

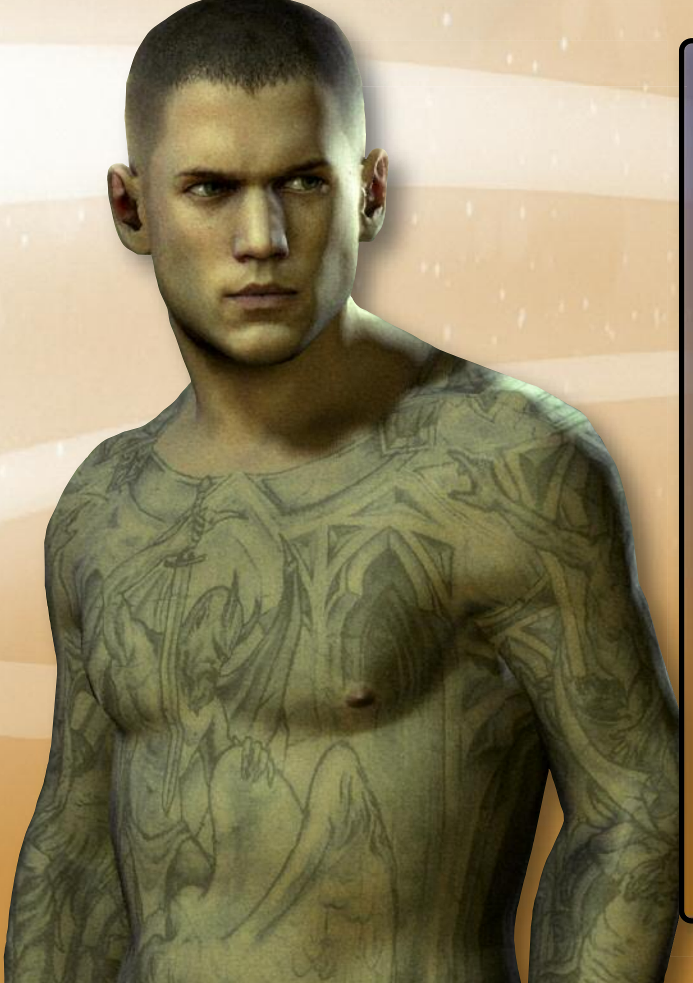


Futuro por episodios



Puede que los juegos por episodios o basados en series de televisión no se hayan convertido en un estándar, pero está claro que en muchas ocasiones la fórmula funciona. El más próximo es «Alan Wake», la aventura de los chicos de Remedy (creadores de «Max Payne»), cuya historia está contada como si se tratara de una serie. Tanto es así que cada vez que terminemos un capítulo oiremos al clásico narrador diciendo: "en el próximo episodio de Alan Wake" y "Anteriormente en Alan Wake..."

«Alan Wake» no estará solo. Sega ha decidido utilizar la fórmula con «Sonic 4», lanzando el juego por episodios. El primero lo veremos este año en Wii, PS3 y 360. Para 360 también veremos «The Scourge Project», un proyecto español que mezclará a la perfección tiroteos e historia, cuyos dos primeros capítulos llegarán unidos con un final autoconclusivo.





Más en serie

Prison Break - Si lo que quieres es un juego basado en una serie, aquí tienes una de las mejores (consulta nuestra review en este mismo número)
Alone in the Dark - El último capítulo de la saga nos introducía en la historia con avances y recordatorios, tal como lo hará Alan Wake.
Siren - Una de las referencias más directas, ya que este remake del juego de terror de PS2 mezcló todo, juego lanzado por partes y estructura de serie de televisión.
Perdidos - El juego basado en la famosa producción de televisión nos ponía en la piel de un nuevo superviviente haciendo uso de todos los elementos que han encumbrado a la serie más popular de nuestra época.

Elementos comunes

Los juegos con estructura de serie de televisión son muy fáciles de descubrir. Estas son sus características:

- Se dividen en partes lanzadas a la venta por separado llamadas capítulos o episodios.
- Se venden completos, pero su estructura narrativa está fragmentada en capítulos conclusivos o abiertos.
- Usan las conocidas frases "anteriormente en..." o "en el próximo capítulo de..."
- La clave es mantener enganchado al jugador con los famosos "cliffhangers", giros de guión en el último momento que suelen dejar la trama en el aire.
- Están basados en famosas series de televisión y conservan las particularidades de ella.

TEXTOS: ALEJAND

ALAN WAKE



Más de cuatro años de desarrollo para esta aventura de acción y terror de la mano de los creadores de «Max Payne». Ya es hora de despertar, Alan.

Sí, es cierto. Hace mucho tiempo que llevamos recopilando información sobre este escritor que llega un buen día al pequeño pueblo de Bright Falls. En un primer momento, el proyecto de Alan Wake iba a ser en un entorno que podíamos recorrer libremente, pero la gente de Remedy se dio cuenta de lo que sus aficionado estaban deseando. Una aventura de acción donde la ambientación y la historia tuvieran un papel vital. Y es lo que han hecho. Puede que entonces perdamos algo de libertad, pero ganaremos en espectacularidad, sin duda. «Alan Wake» es uno de esos juegos que no te deja descansar ni un momento, donde cada paso que das está medido para provocar una sensación al jugador; en este caso, de tensión o de pavor, gracias a su interesante argumento (ver 'Las páginas perdidas'). Su estilo de juego no ha querido transgredir tanto, decantándose por el juego de disparos en tercera persona, sin embargo, somos una persona normal y corriente, y eso lo notaremos a cada paso que damos. Para acabar con los terrible seres que atormentan la noche en Bright Falls tendremos que hacer un buen uso de nuestra linterna para apuntarles y procurar que no nos quedemos sin batería (os avisamos que es la linterna que más pilas consume del mundo), mientras intentamos descubrir de dónde salen esas páginas que, al parecer hemos escrito nosotros y no nos acordamos, y sobre todo, rescatar a nuestra mujer. Con un tinte sobrenatural que nos dará un buen susto, esa herencia de «Max Payne» en forma de cámaras superlentas y una interesante historia y atmósfera que intercala con sapiencia las escenas tensas y los momentos de relajación (que también los hay), «Alan Wake» se presenta como uno de los juegos y personajes más interesantes del año.

DAME MÁS LUZ

Las armas de Alan Wake no será únicamente las pistolas, escopetas y rifles que vayamos encontrado en nuestro camino. El punto débil de estos extraños seres sobrenaturales nacidos de la oscuridad no es otro que su opuesto: la luz. Así que es momento de equiparse con la linterna y enfocarles un tiempo antes de disparar. Esta función sirve además para ganar puntería, pero habrá que tener cuidado, ya que las baterías no duran mucho. Para momentos en que pasemos más apuros, siempre podremos sacar la artillería pesada, esto es, bengalas que nos protegerán cuando estemos rodeados o una pistola que las lanza creando un impacto similar a una granada. Eso sí son fuegos artificiales.

LAS PÁGINAS PERDIDAS

Alan Wake es un autor de éxito que publica un best seller tras otro. Pero Alan Wake no puede escribir, tal vez sea por uno de esos bloqueos de escritor que están de moda o por otra cosa. Es entonces cuando su mujer le sugiere la idea de acudir al pequeño y apacible pueblo de montaña de Bright Falls, donde seguramente Alan pueda descansar y centrarse en su nueva novela. Pero cuando llegan las cosas no salen como estaba planeado. La mujer de Alan desaparece en un extraño accidente de tráfico y a partir de ese momento comenzará una pesadilla muy real. Lo peor de todo es que, en su camino, nuestro protagonista irá encontrando páginas de lo que, supuestamente, parece una nueva novela de terror escrita por él. Y las páginas están cobrando vida...

Compañía: Remedy Género: Acción/Aventura Lanzamiento: Mayo Cibercontacto: www.alanwake.com Plataformas: Xbox 360 Pendiente de clasificación por edades

¡LA REVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS DE LUCHA!

“Nos encontramos ante un título extraordinario”

MeriStation
de videoadictos para videoadictos

“Adictivo y una puesta en escena superior a la media”

Vandal
online

BLAZBLUE
CALAMITY TRIGGER

XBOX 360

PC DVD

PS3

PlayStation Network

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

ÉLU MEILLEUR JEU DE COMBAT DE L'ANNÉE! IGN



















TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

PREVIEW

LOST PLANET 2

Parece que fue ayer cuando nos aventurábamos por el planeta helado de E.D.N. III, pero lo cierto es que ya ha pasado un tiempo. Y se nota el cambio. Sobre todo, porque la propia superficie del planeta ha sufrido una transformación sin precedentes, envolviendo la orografía con todo tipo de ambientes, entre los que destacan los entornos selváticos. Muchas cosas han cambiado en el mundo de «Lost Planet», pero también lo ha hecho como juego. Y es que ahora el juego nos permite una mayor libertad a la hora de enfrentarnos a los distintos niveles, gracias a un gran modo cooperativo en el que podremos crearnos el personaje que queramos y compartir la aventura con un amigo o con varios. Claro que siempre podremos seguir jugando en solitario. La cantidad de armamento también se ha multiplicado, así como los vehículos y mechas a los que podremos acceder. Normal si tenemos en cuenta a lo que nos enfrentamos: los akryd, aquellos enormes bichos alienígenas que parecían haber salido de «Starship Troopers» que vuelven más fieros y gigantescos que nunca. Si jugamos en modo cooperativo, será muy importante hacer uso de todas las posibilidades que tengamos a nuestra disposición si queremos tumbar a estos gigantes, y es que tan sólo hay que echar un vistazo a las imágenes para hacerse una idea de su tamaño. Lo mejor será repartirnos las armas, de forma que cada uno sea más efectivo con cada punto débil del enemigo. Y, una vez vencido, podremos averiguar como si de un «Guitar Hero» se tratase quién lo ha hecho mejor en el nivel. «Lost Planet 2», como toda buena secuela, ha sabido reinventarse aprovechando los puntos fuertes de su primera parte, pero poniéndose al día en lo que el público demandaba; un estupendo juego cooperativo con multitud de opciones de personalización que casi recuerdan a un «Monster Hunter» con más acción. En definitiva, lo que mejor sabe hacer la compañía Capcom.





EL DESHIELO

Pese a que el primer «Lost Planet» tenía una historia lineal centrada en un personaje, «Lost Planet 2» ha decidido unir su estilo de juego cooperativo con una historia acorde a él. Por ello, los protagonistas de la aventura serán una serie de piratas espaciales que tendrán una historia interconectada y narrada desde diferentes perspectivas, mientras intentan luchar contra la corporación que quiere hacerse con toda la energía del planeta. Esta energía resulta muy útil ya que posee unas capacidades extraordinarias. El problema es que toda esta alteración del entorno está causando unos fortísimos cambios medioambientales generando todo tipo de climas aleatorios.



LOS PIRATAS DEL ESPACIO

Nuestros enemigos son fuertes, pero los piratas espaciales no son precisamente una presa fácil, ya que disponen de una gran cantidad de gadgets que les salvarán en más de una ocasión. Uno de los más útiles es el gancho, con el que podremos alcanzar zonas de difícil acceso para poder posicionarnos y hacer mucho daño al enemigo. Otro amigo inseparable es el lanzacohetes que, bien dirigido, hará un gran daño a los Akryd. Pero la salsa del juego y del que ya pudimos disfrutar en su primera entrega serán los mechas, o los Vital Suits, que esta vez serán mucho más variados y con una mayor maniobrabilidad. En ello han tenido mucho que ver los usuarios que, con sus sugerencias, se han hecho oír en las oficinas de Capcom participando así en el proceso creativo.

Compañía: Capcom **Género:** Acción/Aventura **Lanzamiento:** Mayo
Cibercontacto: www.lostplanet2game.com/ **Plataformas:** PS3/360 16 +

PREVIEW

SORTEAMOS 5 MY BODY COACH

Participa mandando una carta con tus datos a:

MEGACONSOLAS

C/ José Abascal, 55 Entreplanta Izq. 28003 Madrid
Ref.: Concurso My Body Coach



Con My Body Coach puedes hacer deporte en cualquier momento, en la comodidad de tu hogar. Desarrollado en asociación con especialistas en deporte y nutrición, My Body Coach ofrece un programa personal adaptado a tu edad, sexo, peso y condiciones físicas.

La famosa entrenadora de las estrellas, Valérie Orsoni, sigue tus progresos y te ofrecerá precisos consejos en cada fase de tu entrenamiento. Para complementar tus actividades deportivas, el jugador recibirá todos los consejos de nutrición que necesite, incluyendo menús recomendados diarios.

Puedes decidir entre seguir un programa personal al pie de la letra, o saltar directamente al gimnasio en una sesión de tu elección. Con sesiones de siete minutos a una hora, calentamiento y estiramientos incluidos, tus ejercicios cambiarán con cada sesión por lo que jamás podrás aburrirte ¡Más de 200 movimientos distintos!















Fin de la promoción 15/05/10. El ganador saldrá publicado próximos números de Megaconsolas 2010. El envio del regalo ser realizará por correo certificado al domicilio del ganador. Los datos personales facilitados serán incorporados a un fichero automatizado titularidad de Estrenos 21 S.L., con domicilio en Madrid, calle José Abascal 55, para mantenerle puntualmente informado de todas aquellas novedades, ofertas y productos que puedan ser de su interés. De mismo modo le informamos que tiene derecho a acceder a sus datos, rectificarlos, cancelarlos u oponerse a su tratamiento mediante comunicación dirigida a Estrenos 21 S.L., incluyendo la referencia LOPD.

COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010

Ya está a punto de caramelo el Mundial más esperado (sobre todo por los optimistas de la "roja") y, para celebrarlo, EA Sports nos invita a un espectáculo total tanto en las gradas como en el campo. A por el pichichi, cracks.

¿Llevará Messi la elástica blaugrana debajo de la albiceleste? ¿Y Kaká un rosario tamaño XXL y un álbum de cromos de santos milagreros? ¿Se cambiará Fernando Torres de peluquero? ¿Y Cristiano Ronaldo de callista? Nada, nada, hasta el 11 de junio no sabremos las respuestas para todas estas interesantísimas cuestiones pero, tal vez, algunas sean desveladas antes de tiempo gracias a una entrega de la saga mundialista de EA Sports, que nada tiene ya de "perita en dulce" ni "equipo maría" como fue calificada hace tiempo. Y es que los desarrolladores se han tomado en serio la ocasión y han hecho los deberes a conciencia, elevando el nivel del juego unos peldaños más de su acostumbrada condición de "copy-paste" y, más que servir de pista de pruebas para las futuras ediciones de «FIFA», se erige como un juego con personalidad propia, ya que no es lo mismo la intensidad y el nivel de juego mostrado en una cita mundialista que en un torneo nacional o continental. Parece de perogrullo pero nada de eso, amigos.

Así, los niveles de concentración en aspectos de la jugabilidad como el pase o el disparo y el control de balón más certero y sin tanto "filigranismo" como en otras competiciones son dos de sus principales características. De hecho, a veces hay que asegurar y "amarrar" porque un cruce correoso en cuartos te puede hacer un siete y complicarte la vida (que se lo digan a la "roja" cuando no era la roja sino, como mucho, la colorada desteñida). De todas formas, antes de entrar en materia hay que empezar desde la base y, para ello, tendremos que batirnos el cobre con los restantes 198 equipos que pugnan por las plazas mundialistas.

Emoción jugable

En total, 6.000 jugadores disponibles, todo un récord. Claro que si no te gustan los prolegómenos ni juegos preliminares, también podremos entrar en materia directamente jugando con las 32 selecciones ya clasificadas en cualquiera de los diez estadios oficiales recreados con todo lujo de detalles arquitectónicos. Por cierto, los menús, las tipografías y el look corporativo en general son una delicia, incluso con el detalle de que la mascota Zakumi (un guepardo verde pistacho, y se rían de Curro) guiándonos de la patita para no despistarnos. Por cierto, curiosos los extras sobre la historia de los campeonatos. Ya en pleno fragor del juego, podremos comprobar las mejoras y características principales del título, con una pizarra más trabada y trabajada, un modelado de futbolistas más actualizado y con un gran realismo (ojo a los efectos luminosos sobre el cuerpo del jugador), que se vierte en los choques más emocionantes y físicos vistos en mucho tiempo en el estadio de EA. En fin, un juego prácticamente de campeonato. Como debe ser, claro.











FICHA TÉCNICA

- EA
- Deporte
- Abril
- 3+
- www.es.ea.com

FIESTACA EN LAS GRADAS

El colorido, el jolgorio y el tono festivo de un Mundial han sido cazados al vuelo en este juego y escanciados de forma espléndida en las consolas. Así, las gradas serán una auténtica algarabía con público pintarrajeado, maqueado y decorado con los colores de su equipo. Eso, aparte de cañones de confeti, serpentinas, escudos gigantes, banderas y fuegos artificiales que animarán a cada selección. Vamos, que en vez de Sudáfrica parecerán los carnavales brasileños. Aunque sin Carlinhos Brown, afortunadamente.

GUÍA DE JUEGO

Contacto firme, puntería con cartabón e inteligencia artificial propia de la Quinta del Buitre. Estas son las claves de juego de una entrega que nos deparará



muchas tardes de gloria y de pique. Y es que, manteniendo grosso modo la botonadura y los mandos ya clásicos de los títulos de EA (con menos hueco para el regate y la fantasía y más cancha para la faceta defensiva), disfrutaremos de un control del esférico más cabal y bien orientado y de unas jugadas más «naturales» y sin tanta ciencia-ficción como en



otras ocasiones.

Incluso los árbitros no pasarán ni media, así que ojo con emocionarse en exceso. Aparte, los porteros seguirán tomando cada vez más protagonismo en jugadas a balón parado o en lances con el balón en los pies, así que deberemos templar y dirigir sabiamente a nuestros chicos. Amplia faceta estratégica, por descontado (y en todas las consolas). Por cierto, ojo a los nuevos lanzamientos de penalty, con barra de "compostura" y mayor presión si se trata de una semifinal o una final. Como la vida misma, vaya.



MUNDIAL VIENE DE MUNDO

Y, para que no se diga, esta edición trae bajo el brazo una novedad fetén: por primera vez podremos jugar un Mundial en vibrante y multitudinario modo online. Además, incluyendo la Batalla de las Naciones, donde podremos comprobar nuestra posición en varios rankings globales y personalizados. Algo que dará una segunda oportunidad y una nueva dimensión de poderío a las selecciones más flojas y gafes, por cierto.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□



TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

XBOX 360/PS3

RESONANCE OF FATE

Si hay una compañía extraña en esta industria es Tri-Ace, capaz de sorprender con cada juego desde aquel glorioso «Valkyrie Profile». El problema, entonces, sería admitir que uno a veces ya no tiene la misma resistencia que tenía hace diez años cuando se enfrentaba al aprendizaje de un nuevo sistema de combate, unas nuevas reglas de juego y personajes igual de extraños. Pero, como ocurría antes, una vez que estás dentro, ya no hay nada que te haga salir de él y entonces te preguntas cómo han podido pasar tan rápido las últimas tres horas. Además, esta compañía es capaz de pintar los cuadros más bonitos que se hayan visto. Lo hicieron con «Valkyrie Profile Lenneth» en PSOne y PSP, con «Silmeria» en PS2 y con «Eternal Sonata» en Xbox 360 y PS3. Todos y cada uno obras de arte, sobre todo en cuanto a diseño de escenarios. El mundo de «Resonance of Fate» sigue el mismo patrón que los anteriores, pero apostando más por el metal y el engranaje 'steampunk' que por la fábula medieval. Eso sí, para movernos entre ciudades se ha recurrido a un estilo clásico de cuadrícula hexagonal, donde podremos despejar el camino a medida que vayamos ganando batallas. Ya en estas, podremos movernos libremente o trazar una ruta de acción, donde disparar haciendo más daño una vez se complete la barra de tiempo. Las animaciones de los protagonistas en cada combate son tan extravagantes como perfectas en su ejecución, por lo que logran que no nos aburramos en ningún momento. Puede que, entonces, el jugador haya crecido y el gusto por el corte oriental no sea lo más de moda en este momento, pero con «Resonance of Fate», Tri-Ace ha demostrado que ellos siguen siendo fieles a sus aficionados y que con cada obra que sacan regalan una nueva joya. Así sí.

FICHA TÉCNICA

- Sega/Tri-Ace
- Rol
- Marzo
- 16+
- www.resonanceoffate.com/

Preparaos para salir, Zephyr, tú también.

UN TRÍO MUY PECULIAR

Hay que reconocer que, por lo general, las obras japonesas destacan por tener grandes historias, sí, pero muchas veces contadas de una manera un tanto extraña y llena de clichés que tanto disfrutan los orientales. Pero sólo con ver la introducción de «Resonance of Fate» ya se puede vaticinar que Tri-Ace ha dado el do de pecho con cada uno de los personajes (y que no van a terminar precisamente bien cuando adelantemos en la aventura). Además, el hecho de que los protagonistas ya se conozcan y que la historia esté contada 'in media res', le da un punto de curiosidad extra a todo el conjunto. Esto, unido a la posibilidad de personalizarlos y ver el resultado en cada escena de vídeo, logra introducir por completo al jugador en la aventura.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	4/6

A FONDO

TEXTOS: ATTICUS

XBOX 360/Wii/PS2

Ben 10 Alien Force
Vilgax Attacks



Ben 10 es, sin duda, una de las series más de moda del panorama de los dibujos animado, pero ¿cuál es su secreto? Un simple reloj, el omnitrix, capaz de transformar al protagonista en una variedad de monstruos diferentes con habilidades especiales que combinados son capaces de hacer cualquier cosa. Claro que también hay otros que Ben siempre intenta evitar porque su poder es tan grande que nadie lo puede controlar. En este nuevo videojuego, el pilar central vuelve a ser la acción con un poco de plataforma y la combinación de nuestros poderes especiales. Para ello, tendremos que seleccionar a la criatura adecuada según la ocasión que se nos presente. Por ejemplo, si tenemos que escalar una pared muy elevada, o deslizarnos por una tubería, nada mejor que el mono araña para cumplir la misión. El lagarto es uno de los más fuertes y nos ayudará a reventar cualquier cosa que nos impida el camino. Otros nos permitirán planear, volar en cortas distancias o incluso piratear equipos informáticos, mediante pequeños minijuegos que nos ayudarán a abrir puertas o desbloquear dispositivos. Además, cada una de las criaturas tiene un estilo de lucha muy diferente que mezcla combinaciones de botones para vencer a nuestros enemigos y poderes especiales que nos permitirán alcanzar nuevas alturas o atravesar largas distancias.

En cuanto a su apartado técnico, no es que «Ben 10» destaque comparado con las grandes producciones del mercado, sobre todo en las consolas de alta definición donde el juego se ve más empobrecido en cuanto a gráficos, pero en las manos de un niño aficionado a la serie de dibujos animados no hay necesidad de más, ya que podrán dirigir a Ben10 y sus amigos, mientras que lucha contra el malvado Vilgrax y prueba los fantásticos poderes de estas criaturas alienígenas tan originales.

Ficha técnica

- Namco Bandai
- Acción
- Febrero
- 7+
- www.ben10thevideogame.com

Valoración

GRÁFICOS	■■□□□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

Salvando al mundo

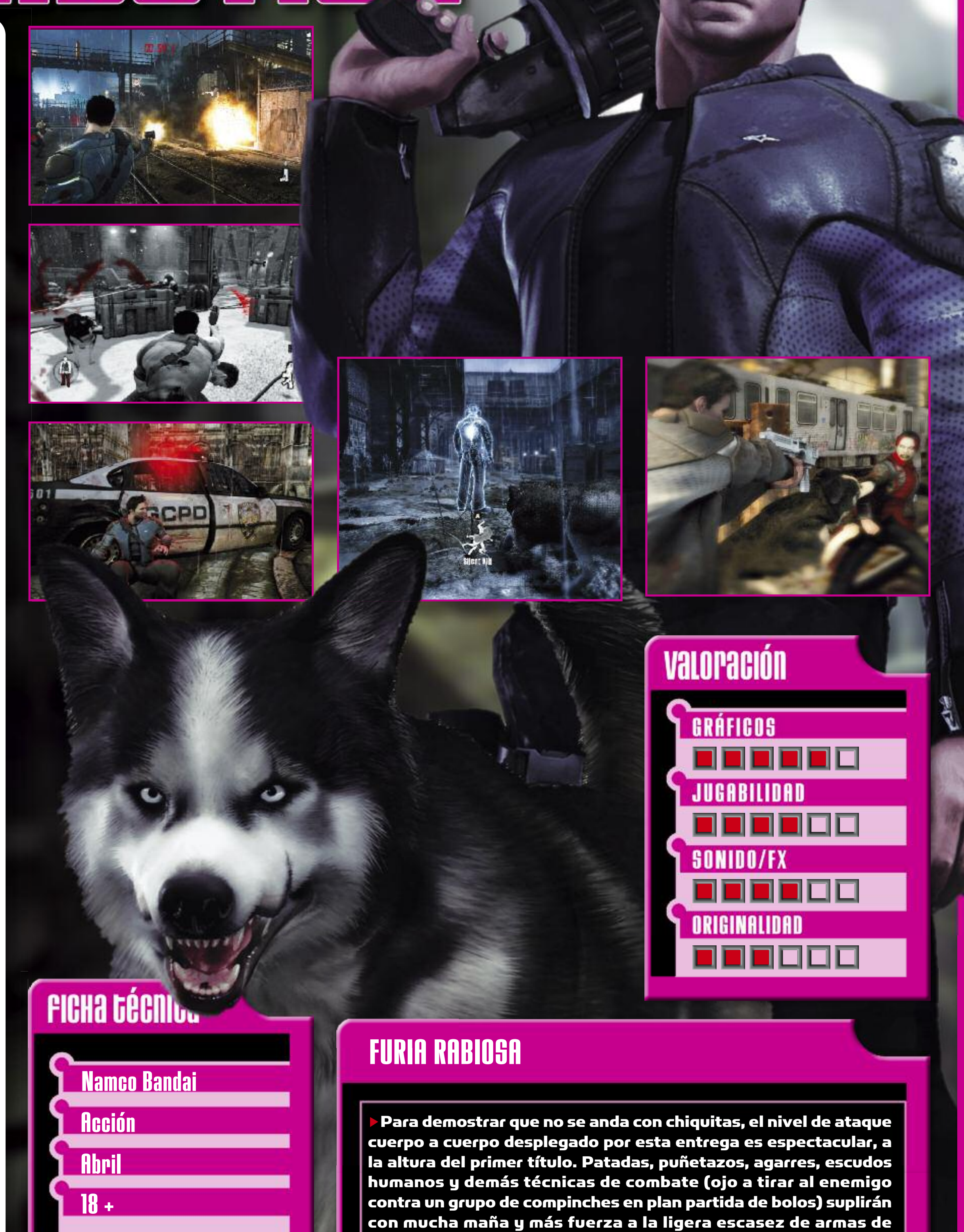
«Ben 10: Alien Force: Vilgax Attacks» es el tercer videojuego basado en la serie de televisión de Cartoon Network, el segundo de la saga Alien Force. Esta vez nuestro héroe protagonista se tendrá que enfrentar al mayor de todos sus enemigos: Vilgax, que ha decidido dominar el mundo montando su propio equipo de esbirros y lanzarlo contra las fuerzas de Ben. La historia en esta ocasión ha sido desarrollada exclusivamente para el videojuego, donde este malvado villano tiene un plan maestro para hacerse con el universo conquistando los planetas uno a uno y empezando con la Tierra. Ben tendrá que hacer uso de diez de sus formas alienígenas más poderosas si quieres acabar con la amenaza.

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

De nuevo tenemos ladrando y mordiendo al dúo más dinámico de Namco: Jack y Shadow, tanto monta, en una aventura en la que tendrán que desenmascarar a los personajes más turbios de Grant City y restaurar el orden en la decadente metrópoli.

Lo normal en estos casos, aunque con un cuidado y un acabado más acordes con los tiempos que corren pues, a pesar de que parezca que fue ayer, nuestros amigos llevan con nosotros siete añitos. Para relanzar la franquicia, Volatile Game se ha tomado su tiempo (las anteriores entregas, para PSP, Xbox y PS2 datan de 2005), reinventando el argumento desde sus orígenes y añadiendo un ADN diferencial de su eternamente comentada influencia con «Max Payne». Así, nos encontramos con un juego más callejero y peleón que nunca, con la tradicional base de controlar a los dos personajes, el agente antivicio Jack Slate (con pistola o a puñetazo limpio) y su can (con sigilo letal o dispersándolos a la estampida).

Sin embargo, ahora ni uno será del K-9 ni otro será un sosias de Rex, por lo que la acción será en ocasiones desenfrenada y salvaje. Bien por separado o con acciones conjuntas, el número de combos, golpes especiales y contraataques a nuestra disposición es asombroso. Aunque no menos que el callejero maldito de Grant City, amplio y perfectamente detallado en toda su maldad y peligrosidad, donde nos encontraremos villanos a cada esquina en medio de un cuidado argumento en la tradición del cine negro. Una interesante faceta de sigilo y unos espléndidos efectos visuales (incluyendo un original filtro gris para la versión perruna) y sonoros redondean con nota una resurrección de un título que ya empezaba a criar telarañas. Por último, recordar que es para mayores de 18 y a veces salpica.



Valoración

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	3/6

Ficha técnica

- Namco Bandai
- Acción
- Abril
- 18 +
- www.deadtorights.com

FURIA RABIOSA

Para demostrar que no se anda con chiquitas, el nivel de ataque cuerpo a cuerpo desplegado por esta entrega es espectacular, a la altura del primer título. Patadas, puñetazos, agarres, escudos humanos y demás técnicas de combate (ojo a tirar al enemigo contra un grupo de compinches en plan partida de bolos) suplirán con mucha maña y más fuerza a la ligera escasez de armas de fuego. Y atentos porque Shadow también se une al festín de sangre cual perro rabioso.

SUPER STREET FIGHTER IV



Hablar de una expansión siempre es difícil, porque lo que para uno puede ser un conjunto de extras más, para otro puede ser oro puro.
Todo depende de la filosofía que tengas como jugador y, sobre todo, como luchador. «Super Street Fighter IV» es una apelación que impacta tan fuerte como un shoryken de fuego, ya que llama al veterano de cualquier otro «Street Fighter» con viejos conocidos de la saga, al nostálgico con sus fases de bonus extra, al usuario actual de «SFIV» con más posibilidades online y al novato con un precio más que atractivo: unos 40€. Imposible resistirse. ¿Qué hay de nuevo entonces? Diez luchadores, de los cuales dos son completamente nuevos; más escenarios; fases extra clásicas de romper barriles y el famoso coche;un modo online mejorado y ampliado con nuevas opciones de batallas por equipos y de varios jugadores; y un pequeño ajuste de personajes para que cada vez que te enfrentes a un Sagat, un Ryu o un Akuma no sufras tanto.
¿Te parece poco? No lo será, podemos asegurarlo. Y es que el jugador de «Street Fighter» sabe dónde mirar y dónde ha puesto el ojo Capcom en cada una de sus opciones a la hora de mejorar su cuarta entrega. Empezará probando las novedades citadas para terminar descubriendo más desafíos, opciones de personalización, burlas, títulos y emblemas, trajes, canciones... Sorprende un poco (luego se olvida) que las opciones de desafío contra el crono, etcétera, hayan sido suprimidas, pero tiene sentido dentro de la filosofía de la compañía que sabe que esta entrega es una dedicación total a la comunidad online que ha crecido y ha apoyado el juego durante el último año; y una muestra de que, por mucho que la tecnología avance, los videojuegos siempre se inspirarán en sus antepasados. Y no hay abuelo más viejo y sabio que «Street Fighter».

FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Lucha
- Abril
- 12+
- www.streetfighter.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	6/6
SONIDO/FX	5/6
ORIGINALIDAD	4/6

MEJORES LUCHADORES (LA FAMOSA TIER LIST)

Con cada juego de lucha nace una lista, llamada 'tier list' que ordena los luchadores según quiénes reúnen mayores posibilidades de vencer al resto de personajes. Los reyes de «SFIV» eran sin duda Ryu y Sagat, seguidos por Akuma. «Super Street Fighter IV» promete ajustar aún más las diferencias (inevitables, pero ahí radica la magia) entre los luchadores. Juri, Dudley y Cody se presentan como grandes candidatos para ocupar las primeras posiciones, aunque los antiguos seguirán pegando fuerte. Lástima para algunos otros, que prácticamente no han evolucionado.

PS3/XBOX 360

PRISON BREAK

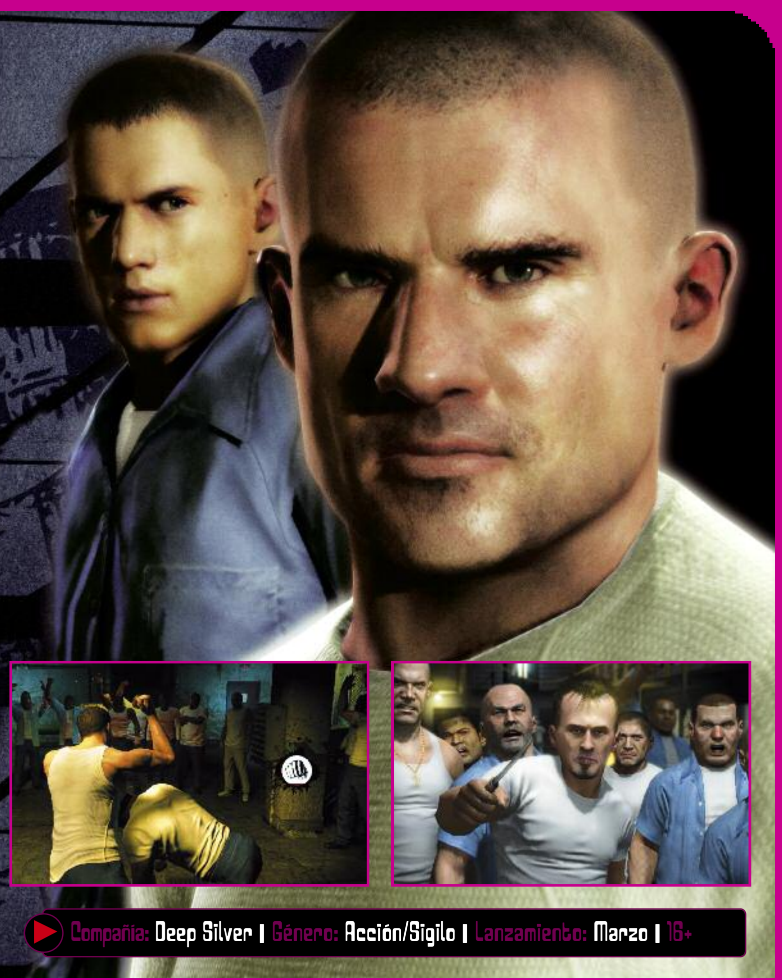
Puede que «Prison Break The Conspiracy» se centre en la primera temporada de la serie, pero los aficionados descubrirán rápidamente lo que se cuece aquí.

Y es que lo que este nuevo juego basado en la popular serie nos da a entender es que La Compañía, esa organización detrás de la cortina, siempre estuvo vigilando los movimientos de Michael Scofield y su plan de escapar junto a su hermano Lincoln Burrows. Para ello, mandaron en el autobús de Scofield a un agente infiltrado, Tom Paxton, para que vigilara todos los movimientos de Scofield. Por lo tanto, durante toda la aventura no manejaremos al protagonista de la serie de televisión, algo que puede sentar mal a algunos, pero que tiene sentido dentro del arco argumental que nos quiere presentar el juego. Es una buena ocasión, también, para ponernos en la piel de un personaje que es capaz de desenvolverse como pez en el agua por la prisión de Fox River aprovechando el sigilo y los saltos así como salir airoso de muchas de las peleas que suceden en prisión. Tendremos que pasar inadvertidos antes los guardias para conseguir información, saltar por cornisas o deslizarnos por tuberías y mantenernos en forma a través de minijuegos como levantar pesas si queremos salir airosos de las peleas. No es que «Prison Break The Conspiracy» vaya a revolucionar la infiltración, pero para aquellos aficionados a la serie que se muerdan los labios por conocer más detalles sobre el argumento de la serie y, ya de paso, darse una vuelta por la famosa cárcel y patio de Fox River, es una gran oportunidad.

UP&DOWN

▲ Poder recorrer la famosa cárcel de Fox River y conocer en progundidad a cada personaje.

▼ Los controles generales podían estar algo más pulidos, ya que Paxtin a veces es demasiado tosco.



Compañía: Deep Silver | Género: Acción/Sigilo | Lanzamiento: Marzo | 16+

DRAGON AGE ORIGINS EL DESPERTAR

Los jugadores de rol son un público difícil, pero una vez que te los ganas, eres capaz de lanzar todo tipo de extras y expansiones para tu juego, como es el caso.

Y es que después de que BioWare nos demostrara el año pasado que aún hay cabida para lo clásico gracias a «Dragon Age Origins», ya tenemos aquí «El Despertar», la primera expansión oficial que, lejos de ofrecer pequeñas misiones como las que pudimos descargar online, nos ofrecerán una nueva campaña corta con nuevos personajes que unir a nuestro grupo de héroes. Tras los acontecimientos vividos en el original, parece que los engendros tenebrosos no han sido eliminados del todo y un poderoso enemigo llamado El Arquitecto ha resurgido para llevar a sus hijos a la batalla.

La expansión es lo suficientemente atractiva para todos aquellos jugadores que hayan exprimido al máximo el juego original, presentando una nueva historia con nuevos compañeros (y algunos ya conocidos) que sigue teniendo toques épicos pese a darse lugar en un entorno más pequeño que el extenso mapa de Ferelden. Eso sí, aunque todo sigue manteniendo la esencia de «Dragon Age», se nota un poco que los nuevos personajes tienen menos carisma y opciones de diálogo, centrándose más en las batallas contra la nueva plaga que asedia Amaranthine y en el desarrollo de las habilidades de nuestros personajes. Aun así, sigue siendo un obligatorio para los amantes del título original y un buen aperitivo hasta su segunda parte.

UP&DOWN

▲ Un obligatorio para todo aquél que acabara el «Dragon Age» original y se quedara con ganas de más. Está plagado de guiños para ellos.

▼ Si estás esperando saber qué ocurre con cierto personaje que nos pone en un dilema al final de «Origins» vas a tener que seguir esperando.



Compañía: Bioware/EA | Género: RPG | Lanzamiento: Marzo | 18+

METRO 2033

Un mundo postapocalíptico, donde los supervivientes tienen que refugiarse en el metro de Rusia es un punto de partida inmejorable para un videojuego.

Basado en la novela homónima del ruso Dmitry Glukhovsky, «Metro 2033» es una obra inteligente, porque combina perfectamente todo lo que necesita un juego: una ambientación sugerente con una base sólida, que aprovecha perfectamente el lenguaje interactivo, y lo mezcla con un estilo de shooter poco explotado, sobre todo en consolas. Y es que en «Metro 2033» todo juega en tu contra. Las balas no tienen la calidad suficiente como para marcar la diferencia en un combate difícil (y las de buena calidad son utilizadas como moneda de cambio); tu linterna se queda sin batería y tienes que recargarla manualmente mediante una dinamo; tu máscara de gas se queda sin oxígeno en el peor momento y, siendo aún más cruel todavía, es capaz de romperse haciendo tu huida una carrera contra el reloj para encontrar entre los cuerpos tendidos a tu alrededor una nueva.

Terrorífico también es darse cuenta que en este mundo de radiactividad no sólo tendremos que combatir contra las criaturas mutantes que han aparecido, sino que el hombre, tras haber destrozado su propio mundo, sigue luchando contra sí mismo. Únele una gota de elementos sobrenaturales y tienes una mezcla de inigualable atractivo que, si bien es costosa de adecuarse ante la falta de cadencia de nuestras rancias ametralladoras y la falta de pericia en el sigilo, se solventa perfectamente con su puesta en escena. El metro de Rusia es un lugar hostil y cruel, pero es lo único que tenemos. Y esa dualidad de seguridad amenazante es la clave para entender todas y cada una de las carencias jugables de «Metro 2033». Porque, a parte de esto, este juego es toda una bomba nuclear.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	5/6

DE PALABRAS Y BOTONES

Dmitry Glukhovsky es uno de esos novelistas que están apareciendo en los últimos años y que, a falta de un editor que les haga caso, deciden montar un poco de ruido en Internet. Así nació el libro de Metro 2033 que se tuvo su continuación con Metro 2034 y en el cual se inspira el videojuego. Este cuenta con la total aprobación del autor, el cual ha comentado la fidelidad del estudio al captar la atmósfera. Claro que, como el propio Glukhovsky dice, su protagonista en la novela sólo dispara una vez, mientras que en el juego será primordial. Sin embargo, también comentó que es una buena manera de que todas aquellas personas que jueguen amplíen su experiencia con los libros. ¿Fusión de géneros?

FICHA TÉCNICA

THQ

Shooter 1ª persona

Marzo

16+

www.metro2033game.com

Megaconsolas

Tras ocho años informando y divirtiendo, Megaconsolas da un paso más en su afán de acercar el mundo de los videojuegos al mayor número de lectores...

¡Megaconsolas ahora también es digital!

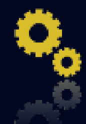
Entra en www.megaconsolasdigital.com y disfruta con tu revista de siempre, con más contenidos y una forma sencilla e intuitiva de acceder a ellos con sólo un click.


Busca y accede a la información que más te interese a través del Buscador


Descarga la revista de papel directamente a tu ordenador e imprime sus páginas


Comparte con tus amigos los juegos y noticias más relevantes en tus redes sociales favoritas


Compra tus videojuegos accediendo directamente desde las páginas de la revista a la web de El Corte Inglés


Amplía el contenido de la revista Megaconsolas con más noticias, reportajes, guías de juego... ¡Y con las mejores funcionalidades multimedia!

¡Y mucho más!

DIGITAL

www.megaconsolasdigital.com

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

YAKUZA 3

El pobre Kazume Kiryu está condenado a pagar, y con creces, los errores del pasado. Ni siquiera abandonando las peligrosas calles de Tokio para refugiarse en la más apacible Okinawa ha logrado algo de paz y tranquilidad. «Yakuza 3» continúa la historia de este brutal ex-miembro de la mafia japonesa, mientras que no requiere haber jugado a los dos anteriores, gracias a unos vídeos explicativos que sirven como introducción. Ahora, junto a la adorable Haruka, ha montado un orfanato para niños sin hogar. Pero un miembro de la Yakuza nunca puede olvidar sus orígenes, y Kazuma tendrá que volver a Tokio.

Y nosotros, a dirigirle por estas cada vez más abundantes y detalladas calles gracias a la potencia de Playstation 3. La ciudad respira más vida que nunca, pero sigue estando llena de esos camorristas que buscan bronca con sólo mirarles o, simplemente, porque sí (cosas de Sega). Los combates vuelven una vez más a ser lo más espectacular del juego, con unos golpes que duelen hasta al propio jugador, mientras estrellamos a nuestros enemigos contra nuestros puños, codos, botas o cualquier objeto que encontremos por la calle.

Por otro lado, siguen los detalles marca de la casa que el equipo ha incluido para que nos distraigamos de la misión principal y pasemos un rato divertido en Tokio, como minijuegos de todo tipo, actividades como ser actor de cine, ir a los bares, ligar o hacer fotos. Lo normal en un tío como Kazuma. «Yakuza 3» no está exento de fallos (ese andar de la pasada generación pasa factura), pero al menos es honesto consigo mismo y con el jugador, que ya sabe lo que va a encontrar y simplemente quiere más y mejor, aportando encima novedades de peso. Y si eres nuevo en la saga mucho mejor, ya que el impacto inicial será aún más sorprendente. Asegurado.



Ficha técnica

- SEGA
- Acción/Aventura
- Marzo
- 18+
- www.sega.es

Valoración

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	5/6
ORIGINALIDAD	4/6

UNA VERSIÓN EUROPEA CONTROVERTIDA

Es posible que, desde una perspectiva general, no te importen los recortes que se han producido en este título con respecto a la versión japonesa, pero lo cierto es que «Yakuza 3» ha pasado por un torrente de problemas para su lanzamiento en nuestro continente. Por un lado, llega con bastante retraso, y los años no pasan en balde; por otro, viene con ciertos recortes, en cuanto a minijuegos y llevar tu propio club de "señoritas"; y por último, pese a que posee el estupendo doblaje en el japonés original, los subtítulos no están traducidos al castellano, sólo al inglés.

DEAD OR ALIVE PARADISE

Ojo con la bilirrubina y la testosterona. Ellas son luchadoras y de infarto, y lo mismo te hacen la llave del nueve que un mate por sorpresa cuando estás ensimismado por sus "curvas" peligrosas.

Y es que Tecmo está dispuesto a que batan récords olímpicos con su nueva entrega "carnívora" de una franquicia que empezó guerrera y ha terminado recauchutada gracias a spin-offs como éste, que traslada al UMD la flor y nata de la sección femenina de «DOA» (Kasumi, Ayne, Kokoro, Hitomi, Helena, Lisa, Lei Fang, Chrustie, Tina y la novedosa Rio, crupier de día y playera de noche, o al revés) y la envía a la isla fantástica de Zack para que airee sus gracias y evidentes encantos. Casi lo de menos son las misiones y minijuegos a desarrollar: pruebas a lo "Humor amarillo" light y piscinero, coleccionismo compulsivo de bañadores, y cómo no voley playa. A las reglas habituales del deporte de marras debemos ajustarnos, ese 2 contra 2, que entre pelota arriba que va y postura acrobática que viene para machacar a tus rivales, nos hará sudar de lo lindo, aunque controlar saques, controles y mates no requieran un cursillo especial. Y con el dinerito recaudado aquí y en el casino -donde nos jugaremos las perras en el blacjack o al póker- a invertir en ropa ultra sexy se ha dicho. La mecánica y el manejo es sencillo, aunque hay desafíos que provocarán los berrinches de las alegres señoritas. Diversas opciones multijugadoras, melodías deliciosas, bonitos gráficos y escenarios exóticos acompañan a casi el único propósito del juego: salivar ante las macizas en acción, que por algo se deja caer una intencionada ambigüedad, aunque sea light y lo más sensual que pudiera advertirse estará rebajado con no poca comicidad en el juego. No obstante los estupendos modelados de las aludidas provocarán más de una exclamación. ¡Ay, que calor!



FICHA TÉCNICA

- Tecmo
- Deporte
- Abril
- 16+
- www.deadoralivegame.com

APOLOGÍA POSITIVA

▶ A pesar de su apariencia, los creadores del juego intentan promover los valores femeninos de competitividad, compañerismo y alegría, sin caer en ningún momento en la frivolidad o la degradación de la mujer. De hecho, se han defendido diciendo que "es un homenaje a la belleza femenina, no es porno blando». Cierto que algunos opinarán que el infierno está lleno de buenas intenciones y que la óptica marcadamente masculina es evidente en el juego. Pero no merece el debate, ya que si de relajarnos y quedarnos con unas postales refrescantes se trata, este título cumple. Y para ello, ya desde el tutorial, se nos invita a enfocar con la cámara y a rellenar nuestro álbum de fotos con el estupendo diseño de las chicas. Nuestras compañeras de juego bien lo merecen.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■□□□□

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

MONSTER HUNTER TRI

A la tercera va a la vencida. Capcom ha logrado subir de nivel a su criatura para que se convierta en una aventura casi infinita, diseñada a medida de la actual generación.

La serie «Monster Hunter» se coló un buen día en nuestras PlayStation 2 más como un experimento que como una revelación y fueron los usuarios los que se ocuparon de elevarlo a lo que es hoy día. Sin embargo, y aunque todos y cada uno de los juegos lanzados en PS2 y PSP han llegado a nuestro país, esta odisea de cazadores de monstruos nunca ha terminado de funcionar tan bien como en el país nipón. Lógico, ya que el juego ha estado siempre orientado a su modo online y multijugador, lo que echó para atrás a muchos usuarios. Sin embargo, «Monster Hunter Tri» ha conseguido equilibrar esa fórmula, permitiendo que los lobos solitarios tengan su lugar en el juego, mientras facilita la conexión entre aquellos jugadores que quieran jugar a través de Internet.

Cazador cazado

Mientras que en anteriores entregas salir al mapa a cazad algunos carnívoros de la jerarquía más baja era una toda una odisea, donde siempre echaban en falta a alguien que te echara una mano, «Monster Hunter Tri» te ofrece todas las posibilidades para tu carrera en solitario. Es generoso con las hierbas y los trozos de carne que encuentras en el camino y no te abandona en los bosques sin ningún tipo de información, a través de un completo tutorial guiado que te enseñará lo básico para supervivencia en un entorno tan hostil. Además, ahora todas las salidas que hagamos a la caza de estas criaturas pseudo-prehistóricas servirán para generar recursos que podremos vender en la aldea e intercambiar por dinero y mejoras para comprar nuevas armas y armaduras de un modo más sencillo y rápido. Esto no significa que el juego vaya a serlo, ya que por delante nos esperan 199 misiones para este renovado modo Historia, donde tendremos que resolver qué está causando los terremotos que asedian a nuestra aldea. La gran novedad para los veteranos será sin duda los nuevos entornos, con un gran océano azul que explorar y sus correspondientes monstruos marinos. También encontraremos entornos volcánicos, que se suman a las zonas desérticas y boscosas.

El apartado técnico también ha sido mejorado dando lugar a uno de los mejores gráficos que se pueden ver en Wii, con entornos gigantescos arropados por un cielo soleado y una noche estrellada que se van alternando. Los monstruos, como es menester, serán las estrellas del juego. Sin duda los más gigantescos serán los encargados de sorprendernos a parte de convertirse en el verdadero reto del juego.

Con «Monster Hunter Tri», la serie se ha ganado un sitio entre los mayores, gracias a haber ajustado sus mecánicas para jugadores de todo tipo sin haberse olvidado de los aficionados, haber aplicado un modo online más pulido y ordenado a la hora de aceptar las misiones y encontrar jugadores que, además en Europa, es totalmente gratuito y compatible con el Wii Speak. Si eres uno de esos jugadores fieles a un solo juego, «Tri» es todo lo que estabas esperando.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■■
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□



CAZADORES DE DRAGONES

Pese a que «Monster Hunter Tri» te permite cazar en solitario de manera más cómoda que antes, lo cierto es que unirte a tres amigos más sigue siendo la opción más recomendable a la hora de enfrentarte a las criaturas más grandes del juego. De esta manera, podréis combinar las distintas armas de largo y corto alcance para preparar emboscadas a los monstruos y así cumplir los objetivos o conseguir objetos únicos `propios de estos lagartos gigantes.

FICHA TÉCNICA

Nintendo

Aventura/Rol

Abril

16+

www.nintendo.es

ARSENAL PREHISTÓRICO

«Tri» posee multitud de armas, cada uno con sus pros y sus contras. La espada y escudo es de las más básicas y te permite golpes rápidos pero poco fuertes. La Gran Espada es su antítesis, lenta pero devastadora. El martillo es menos poderoso y más corto de alcance, pero fatigará a los enemigos antes, mientras que la lanza otorga un largo alcance y la posibilidad de movernos mientras nos cubrimos. El arco moderno es la más diferente ya que dispara proyectiles, pero no es aconsejable para el modo en solitario.

GUÍA DE JUEGO



Puede que tengas muchas ganas de lanzarte de cabeza al mundo de «Monster Hunter», pero antes de que salgas ahí fuera es mejor que hagas caso al jefe de la aldea y cumplas una serie de encargos que te ayudarán a conocer mejor las reglas.



De esta manera aprenderás a equiparte, conseguir recursos fundamentales, como hierbas para curarte y asar carne para conseguir energía extra, así como otros más específicos como rocas minerales para mejorar tus armas y armaduras.



Una vez que aprendas lo básico, es hora de realizar las primeras misiones. ¡Ten cuidado! Ya que tendrás un tiempo límite para realizarlas y si te desmayas la recompensa será menor. Asegúrate de equiparte antes de salir y buena suerte, cazador.

Si quieres saber más sobre cómo jugar a «Monster Hunter Tri», descárgate la Guía Completa en www.megaconsolasdigital.com



GUÍA MONSTER

Un juegazo como «Monster Hunter Tri» es una magnífica piedra de toque para inaugurar esta nueva sección dedicada a las Guías de los mejores y más recientes videojuegos. ¡Que lo disfrutes!

DECÁLOGO DEL BUEN CAZADOR

1 NO TE RINDAS

Un buen cazador nunca tira la toalla. En muchas ocasiones, la derrota será un paso necesario para una posterior victoria y sin duda, una etapa más de tu aprendizaje para convertirte en el mejor cazador. Nos enfrentamos a criaturas que nos superan en tamaño y peso, pero con práctica e inteligencia el pequeño ganará al grande.

4 CONOCE A TU ENEMIGO

"Más vale maña que fuerza" es una máxima del juego. Por muy potente que sea nuestro arma, jamás podremos superar a un monstruo si no es estudiando su comportamiento, analizando sus puntos débiles o viendo cómo podemos sorprenderle.



2 TEN PACIENCIA

La aldea Moga es el punto de partida de tu vida como cazador, pero pasarán decenas de horas antes de conocer toda la magnitud del mapa. Aprende a manejar tu arma y a equilibrar tu arsenal, potenciando sus características en base a tu siguiente batalla. No te enfrentes directamente a los monstruos más fuertes.



3 UN ECOSISTEMA VIVO

Las especies han evolucionado en base a su entorno, nacen se alimentan y crían en un terreno que les es favorable. Los monstruos conviven y se pelean entre ellos, tienen su propia pirámide alimenticia. Algunos han desarrollado capacidades únicas, como imitar gritos de ayuda de otras especies o complejos sistemas de comunicación mediante alaridos para preparar tácticas de ataque en grupo.

5 LA UNIÓN HACE LA FUERZA

El todo es más que la suma de las partes. Si se te resiste dar caza a un Qurupeco y no quieres intentarlo por ti mismo una tercera (o décima) vez, tan sólo tienes que conectarte a Internet y buscar a otros cazadores. También puedes jugar en casa gracias al modo cooperativo a pantalla partida





Sigue la guía completa de «Monster Hunter Tri» en ...
www.megaconsolasdigital.com

Nueva sección

HUNTER TRI

6 HABLA CON LOS DEMÁS CAZADORES

Podremos también chatear por voz con el resto de cazadores gracias al Wii Speak. También puedes hacer gestos o escribirles con prácticamente cualquier teclado USB conectado a la Wii pero sin duda, comunícate con ellos en medio de una batalla hará más seguro el camino hacia el éxito.

7 EQUÍPATE PARA LA BATALLA

Nunca podrás comprar un arma tan potente como la que te forjes tú mismo con tus objetos o piezas de monstruos. Cara arma tiene tiempos y rangos de ataque únicos. No podemos olvidarnos de la armadura, con cinco partes distintas para cubrirnos cabeza, hombreras, pecho, cintura y piernas. Los objetos serán vitales durante la lucha: pociones, carne, trampas, bombas...

8 PLANIFICA TU ATAQUE

A medida que vas debilitando a un monstruo, sus comportamientos y tácticas de ataque cambian: huyen a recuperar salud, se vuelven más feroces, lanzan piedras o segregan veneno e incluso, llaman a otros monstruos para distraer tu atención y poder huir. Algunos son más o menos resistentes a determinados tipos de ataques y la rapidez de sus movimientos también debe determinar tus armas y las de tu equipo.

9 APRENDE A COCINAR

Podrás recuperar energía con setas y pociones, pero también tendrás que vigilar la barra de estamina. Si corres o haces ataques potentes se irá vaciando y a medida que pasen los minutos su tamaño máximo se irá reduciendo por lo que tu resistencia disminuye. La mejor forma de recuperar estamina es cocinando carne de monstruos. Eso sí, vigila el punto de la carne, si se queda crudo no recuperarás mucho y si la quemas, te sentará mal o minará más todavía tus capacidades. No te olvides de la granja de la aldea, en la que cultivar hongos y plantas que vayas recogiendo.

10 OBTÉN TU RECOMPENSA

Debes sacar partido a tu caza: puedes cocinar su carne, conseguir objetos únicos con los que perfeccionar tu arsenal e incluso forjar nuevas armas. Tómate tu tiempo entre cada enfrentamiento, ve al mercado a la fundición, a la granja...hay miles de objetos y posibilidades de personalización para convertirte en el mejor cazador.

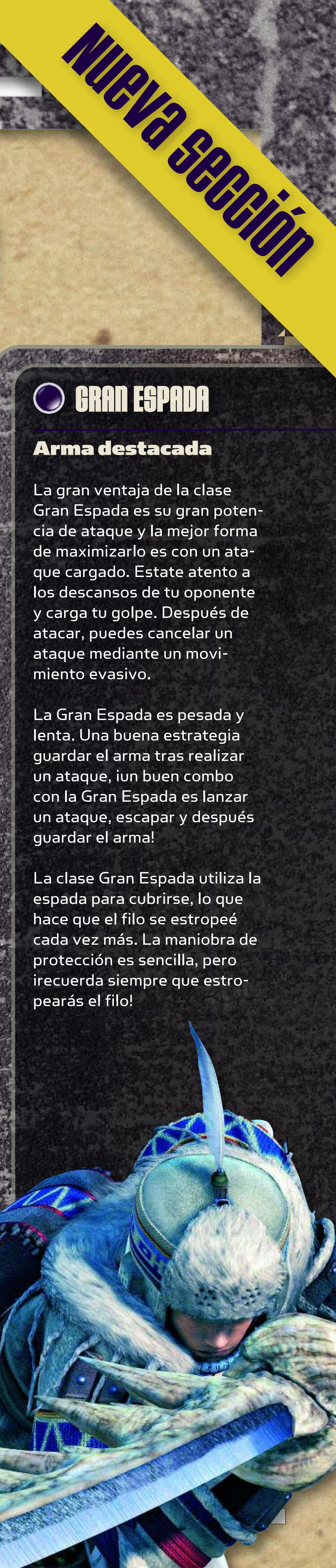
GRAN ESPADA

Arma destacada

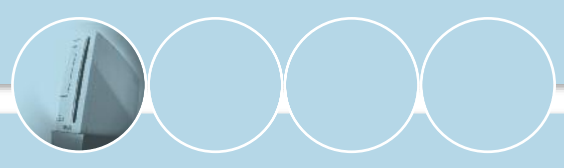
La gran ventaja de la clase Gran Espada es su gran potencia de ataque y la mejor forma de maximizarlo es con un ataque cargado. Estate atento a los descansos de tu oponente y carga tu golpe. Después de atacar, puedes cancelar un ataque mediante un movimiento evasivo.

La Gran Espada es pesada y lenta. Una buena estrategia guardar el arma tras realizar un ataque, ¡un buen combo con la Gran Espada es lanzar un ataque, escapar y después guardar el arma!

La clase Gran Espada utiliza la espada para cubrirse, lo que hace que el filo se estropeé cada vez más. La maniobra de protección es sencilla, pero ¡recuerda siempre que estropearás el filo!



¿Te atascas en un nivel y no puedes seguir avanzando? ¿Necesitas conseguir más armamento pero no sabes cómo? ¿No te quieres comer el tarro y deseas acabar el juego cuanto antes..? Todas las respuestas las tienes en las Guías Completas de Megaconsolas en www.megaconsolasdigital.com



RUNAWAY
THE DREAM OF THE TURTLE

Los chicos de Pendulo Studios han conseguido convertir su aventura gráfica «Runaway» en la aventura española por excelencia.
Tras sus primeros pinitos en el género de la aventura con el inolvidable «Igor: Objetivo Uikokahonia» y «Hollywood Monsters», «Runaway» es el resultado de toda la madurez de este estudio español que ha dado lo mejor de sí a lo largo de tres entregas (recordemos, la última acaba de estrenarse en PC y Nintendo DS). Era muy difícil dejar escapar la oportunidad de mostrar al jugador de consola las bondades de esta genial aventura, y sin duda Wii es la mejor plataforma para ello, ya que adapta perfectamente el puntero que controlábamos con el ratón al mando con sensor de movimiento. Esta edición para consola de la segunda parte, «The Dream of the Turtle», nos meterá de lleno en lo que, al parecer, iban a ser unas vacaciones en el paraíso para Brian y Gina. Pero desafortunadamente sufren un accidente de avión que les separará en medio de la jungla. A medida que nos vayamos abriendo camino, iremos conociendo a multitud de esperpénticos personajes y daremos más de una vuelta al mundo. La versión de Wii viene con varios extras que la hace más que interesante. Por un lado, se ha incluido un sistema de pistas muy útil para aquellos jugadores que no sean muy duchos en el arte de los puzzles. También notaremos como el mando de Wii vibra cada vez que pasemos el puntero por alguna zona relevante. Y por último, pero no menos importante, el precio reducido, ya que sólo costará algo más de la mitad de lo que vale un juego de Wii. Si quieres saber por qué la gente tiene tanta nostalgia por el género de la aventura gráfica, ahora tienes una oportunidad magnífica para descubrirlo por ti mismo.

FICHA TÉCNICA

- Digital Bros.
- Aventura gráfica
- Marzo
- 12+
- www.runaway-thegame.com

CLÁSICO Y CONTEMPORÁNEO

Pese a que el estilo jugable de «Runaway The Dream of the Turtle» es propio de una aventura gráfica de corte clásico, donde tendremos que señalar con el puntero las acciones de nuestro protagonista así como combinar objetos para solucionar puzzles, el apartado técnico es mucho más moderno que el 2D tradicional de las aventuras de los 90. En él se combinan los escenarios en dos dimensiones que con los personajes creados mediante tecnología 'cel-shading' que les dota de un aspecto de dibujo animado plano cuando en realidad están realizados en tres dimensiones. Combinando estas dos artes es como se logra un juego tan vistoso y colorido como el que puedes apreciar en las imágenes de esta página. Bastante chulo, ¿no te parece?

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

VAMOS AL CIRCO

Había una vez... un circo (sabíais que íbamos a arrancar tal que así, ¿no?).
Pues sí, amiguitos, el mayor espectáculo del mundo (Mundial aparte, claro) abre sus tres pistas en las consolas de Nintendo. Aunque sin duda en la Wii lucen mejor los malabarismos, acrobacias, payasadas, rugidos salvajes y demás cucamonas de rigor. Y, como maestro de ceremonias, 2K Play, que tan buenas migas consiguió con sus juegos "feriantes" y cumpleañeros. Ahora, aplica su gusto por el show de calidad y con look algo retro a la hora de presentarnos 40 desafíos y minijuegos que nos permitirán ir ascendiendo de trapecio en trapecio para conseguir ser el rey de la carpa central.
Antes que nada, deberemos personalizar a nuestro personaje, actualizando y diseñando su ropa y sus accesorios en un baúl casi sin fondo y que, desde luego, podremos ir ampliando a lo largo del show. Tendremos dos modos de juego a nuestra disposición, carrera y multijugador, plagados de retos clásicos como el lanzamiento de tartas, los desafíos del hombre forzudo, equilibrismo por la cuerda floja, convertirnos en domador de leones y elefantes... Todos ellos, en su área de acción correspondiente y primorosamente ilustrados al detalle tradicional, nada de cutrerías ni moderneces estilo Circo del Sol. En cuanto al modo multi, una docena de retos nos esperan. Y muchos de ellos con la intervención de la Balance Board para darle más realismo y veracidad a los retos. Aunque hay que añadir que los mandos tradicionales de la Wii son aprovechados de forma ingeniosa y generosa, como es norma de la casa. Más de cien trofeos desbloqueables (entre trajes, premios e incluso superpoderes) y muchas sorpresas en la chistera redondean un entretenido y completo juego al que sólo le falta el cencerro de Milikito. ¿Cómo están ustedes? Divinamente...



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

FICHA TÉCNICA

- Take Two
- Minijuegos
- Marzo
- 3+
- www.2kgames.com/2kplay

CON MUCHA TROMPA

También la DS abre pista adicional y de peso, ya que su versión de «Vamos al circo» se centra en los elefantes y su cría, doma, cuidado y maqueado. Los más grandes a la consola más pequeña, como debe ser. Así, esta versión paquidérmica nos permite interactuar con los bichos a lo largo de multitud de minijuegos y actividades, teniendo que mantener a raya sus niveles de limpieza y felicidad y pudiéndoles enseñar trucos divertidos. Tiene gracia el "spin-off", sí señor.

NDS

INFINITE SPACE

La factoría de Platinum Games no había dado tiempo de que los aficionados se sorprendiesen con su calidad tras las riendas de un JRPG.

Para ello hemos tenido que esperar hasta el lanzamiento de «Infinite Space», denominada ópera especial por sus propios creadores al combinar en su argumento dos viejos conocidos del género: el espacio como campo de operaciones y la historia de un joven muchacho, Yuri, que en busca de sus sueños abandona su planeta natal para lanzarse a la aventura.

De todo esto nos hace partícipes la compañía japonesa por medio de la espectacular introducción que brinda nada más introducir el cartucho en consola, aunque lo mejor se hace esperar varias horas. «Infinite Space» basa su contenido en las batallas que disputa el escuadrón de Yuri, comandante de una nave espacial, para el cual nos debemos en cuerpo y alma. Es menester elegir a los comandantes de la tripulación, los mejores medios para el combate...

Todo es personalizable. Desde las piezas de la nave al aspecto que luce la misma en las cinemáticas que presenciamos a doble pantalla para conocer más sobre la apasionante trama. Hay de todo, desde intrigas a traiciones pasando por la amistad y por el amor, que como de costumbre en el género cobra una importancia trascendental para entender los motivos por los que lucha el héroe de turno.

Viajamos de un lado a otro de la galaxia combatiendo a los piratas que nos atacan, participando en misiones en las que nos convertimos en mensajeros que deben transportar un paquete a millones de kilómetros luz sin que resulte dañado. «Infinite Space» hace gala de un notado gusto por la ciencia ficción en donde se homenajea a los grandes literatos del género: no se olvida de nada, aunque tal vez su dificultad saque de quicio a los menos experimentados en la materia. Por lo demás, es uno de esos títulos que no debes dejar pasar si eres amante del género.









VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■■□

JUGABILIDAD ■■■■■□

SONIDO/FX ■■■■□□

ORIGINALIDAD ■■■■■■

FICHA TÉCNICA



SEGA

Estrategia

Marzo

12+

www.sega.com

LA GALAXIA, DE CABO A RABO

Una de las características de «Infinite Space» es la peculiar propuesta de exploración que pone en práctica. Ya nos podemos olvidar de todo lo que hayamos conocido en el pasado: aquí hemos de seleccionar directamente el planeta mientras contemplamos el lento avance del crucero que capitaneamos, con posibilidad de seleccionar distintas cámaras para no perder ni un detalle de la acción. Eso sí, cuidado con no ser abordado por una flota pirata. Cuando esto sucede, toca pasar a la acción.



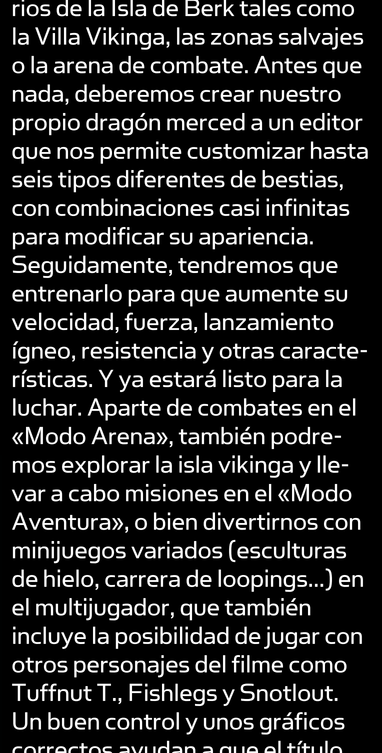
A FONDO


RINGLING BROS. AND BARNUM & BAILEY
THE GREATEST SHOW ON EARTH
Vamos al CIRCO
Wii
NINTENDO DS
¡¡TODA LA DIVERSIÓN DEL CIRCO EN
TU CONSOLA EL 18 DE MARZO DE 2010!!
3
www.pegi.info
Wii
NINTENDO DS
havok
CAT DADDY games
2K PLAY
2009 Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Play, the 2K Play logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Cat Daddy. Cat Daddy Games and the Cat Daddy Games logo are trademarks of Cat Daddy Games, LLC. © Feld Entertainment, Inc.RINGLING BROS. AND BARNUM & BAILEY, THE GREATEST SHOW ON EARTH, CLOWN COLLEGE, CIRCUS CELEBRITY, ZING ZANG ZOOM, and BARNUM'S FUNUNDRUM are trademarks of and are under license from Ringling Bros.-Barnum & Bailey Combined Shows, Inc. All rights reserved.

NDS

CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

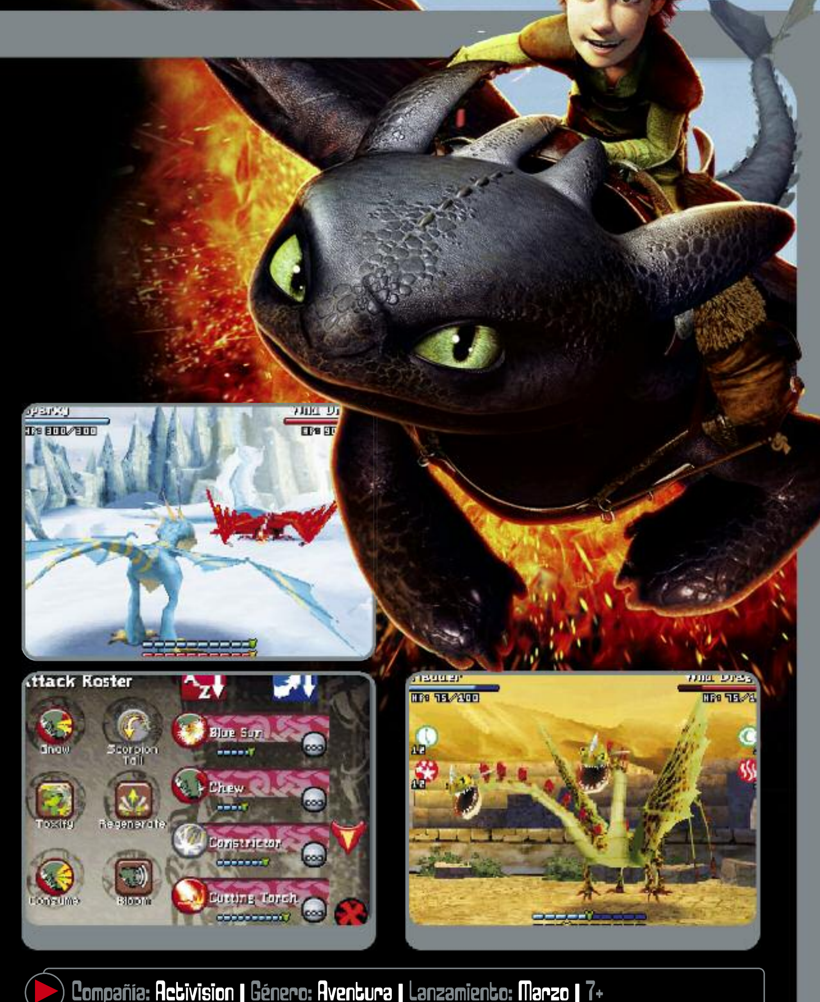
Los dragones siempre han sido criaturas que han sobrevolado por sus anchas en territorio consolero, así que esta adaptación de la peli de DreamWorks también agita las alas con gracia. Nos encontramos con un título de acción y aventuras en tercera persona ambientado en el mundo de los aguerridos vikingos, en el que nos embarcaremos en la lucha por convertirnos en el mejor entrenador de escupefuegos. Podremos elegir entre Hiccup o Astrid, así como recorrer escenarios de la Isla de Berk tales como la Villa Vikinga, las zonas salvajes o la arena de combate. Antes que nada, deberemos crear nuestro propio dragón merced a un editor que nos permite customizar hasta seis tipos diferentes de bestias, con combinaciones casi infinitas para modificar su apariencia. Seguidamente, tendremos que entrenarlo para que aumente su velocidad, fuerza, lanzamiento ígneo, resistencia y otras características. Y ya estará listo para la luchar. Aparte de combates en el «Modo Arena», también podremos explorar la isla vikinga y llevar a cabo misiones en el «Modo Aventura», o bien divertirnos con minijuegos variados (esculturas de hielo, carrera de loopings...) en el multijugador, que también incluye la posibilidad de jugar con otros personajes del filme como Tuffnut T., Fishlegs y Snotlout. Un buen control y unos gráficos correctos ayudan a que el título eche humo a base de bien.



UP&DOWN

▲ Entretenido y con buen seguimiento de las claves de la película.

▼ Pocas opciones de juego y gráficos a veces churruscados, pero es que tampoco se pueden pedir peras al olmo.



Compañía: Activision | Género: Aventura | Lanzamiento: Marzo | 7+

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

La versión en DS de la estimulante película de Tim Burton nos proporciona justamente lo que clamaba a gritos la inmortal obra de Lewis Carroll: fantasía y birlibirloque. Y es que, mientras la tajada Wii se limita a achicar espacios y a trasladar las imágenes y el diseño del filme, aquí la cosa va por otros derroteros gracias a un look cartoon casi anime y de un expresionismo naif, por así decirlo. No hay más que ver al Sombrerero Loco, que parece recién salido de la maravillosa Los mundos de Coraline. Así, con la partida ganada de antemano, seguiremos el camino de baldosas fosforitas de nuestra protagonista a través de la madriguera más locuela de todos los tiempos. Sus compañeros de viaje serán los de siempre (el Conejo Blanco, el Gato de Chesire, el Sombrerero y la Oruga), cada uno con sus cualidades especiales como detener el tiempo, invertir la gravedad, hacer aparecer objetos y despejar el camino de obstáculos engorrosos, que nos vendrán de perlas en cada tramo de la aventura en pos de la espada vorpalina. Básicamente este «Alicia» para Nintendo DS es un juego de puzzles y plataformas, pues nuestra misión troncal consiste en ensamblar el Oráculo escudriñando atajos y secretos escondidos. Así, la rejugabilidad es elevada, ya que un área o un detalle que nos pasó inadvertidos mientras nos acompañaba la Oruga puede ser la clave maestra gracias a los poderes del Conejo Blanco, por ejemplo. Y ojo también con no dejarse atrás a Alicia o caerá en las redes de los siniestros esbirros de la Reina de Corazones, o su mascota el Jabberwocky. Nos da que al ingenioso Burton le mola más esta versión...

UP&DOWN

▲ Fabuloso entramado visual, ideal para ser disfrutado en la DSi XL. Ingenioso uso de sus funciones "foteras", por cierto.

▼ Algunos escenarios se resisten demasiado y otros son muy fáciles y monótonos.



Compañía: Disney Interactive | Género: Aventura | Lanzamiento: Abril | 7+

TEST



www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

XBOX 360
CANTA EN ESPAÑOL
Lips

Al comprar cualquier **Xbox 360** llévate de regalo **LIPS canta en español con micros.**

Xbox 360 arcade
179,90 €

Promoción válida del 3 al 18 de Abril



Al comprar cualquier juego o consola XBOX 360 regalo de **código exclusivo para probar la versión Beta del juego Blur.**

Limitado a 2.750 unidades



www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

REGALO

Al comprar cualquier PSP 3000 o PSP go llévate de regalo un set de accesorios RIPLAY

Promoción válida hasta el 30 de Abril

PSP 3000 + Tekken 6

Promoción válida hasta el 18 de Abril

Por sólo

169,95€

Regalo de set accesorios RIPLAY





www.elcorteingles.es

PROMOCIONES















Llévate el juego Bob Esponja y amigos



y además **de regalo** un set de estuche, lápiz, regla, goma, pinza y sacapuntas de Bob Esponja.

Promoción valida del 3 al 18 de Abril



PS3 120gb + Bioshok 2

(***5 bonos de 10€ de descuento** para comprar Eyepet, Singstar Mecano, Buzz concurso universal, God of War 3 o Uncharted 2)

Por sólo

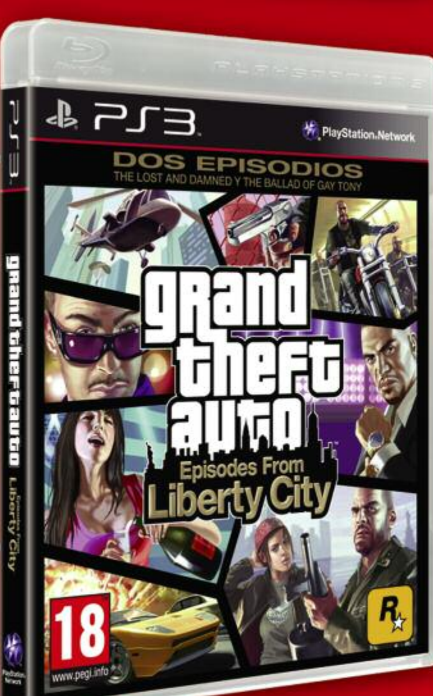
339,95€

Promoción válida hasta el 30 de Abril









PS3 120gb + GTA Episodes from Liberty City

(***5 bonos de 10€ de descuento** para comprar Eyepet, Singstar Mecano, Buzz concurso universal, God of War 3 o Uncharted 2)

Por sólo

329,95€

del 15 de Abril al 31 de Mayo

ACCIÓN INFINITA Y PARA TODOS LOS GUSTOS

Un shooter diferente como «Borderlands», con más armas para seguir apretando a gusto el gatillo; el clásico «Castlevania» que resurge con un remake de postín; y furia oriental para repartir estopa en «Revenge of the Dragons», están pidiendo a gritos que te los descargues. ¿A qué esperas?





Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx

¿Te creías que ya lo habías visto todo en «Borderlands»? Pues te equivocas, porque todavía te falta por descubrir el arsenal secreto del general Knoxx. ¡Que siga la fiesta de los tiros!

El contenido descargable de «Borderlands» está que se sale. Primero fue la isla de los zombis del doctor Ned, luego la arena de combate de Mad Moxxie, y ahora llega la tercera expansión de la serie, que resulta ser la mejor de todas. La historia se retoma justo al final del argumento del «Borderlands» original, cuando ya has encontrado la mítica cámara, y ahora te toca enfrentarte a la maligna corporación Atlas. Nuevas zonas, nuevos enemigos y toneladas de botín para recolectar, algo muy necesario, ya que ahora el nuevo nivel máximo es 61 y necesitarás equipamiento actualizado. Y hay nuevos vehículos, que incluyen un espectacular blindado con capacidad para cuatro pasajeros. Explorar Pandora es ahora más divertido que nunca.

WiiWare

Castlevania Rebirth

El clásico «Castlevania» renace de sus cenizas con un chulo remake de uno de sus primeros títulos portátiles, que salió originalmente para GameBoy, nada menos. ¡Desempolva el látigo, que Drácula ha vuelto!

Pero el hecho de que esté basado en un título tan antiguo no debe preocuparte. En Konami hacen bien las cosas y este remake se parece poco al original. Nuevos gráficos a todo color, nuevas armas y jugabilidad mejorada. Los monstruos, que van desde zombis purulentos a siniestros cuervos, pasando por ojos gigantes que ruedan por el suelo, tienen un aspecto estupendo y la atmósfera gótica no puede estar más conseguida, con una banda sonora que recuerda a lo más granado de esta mítica serie. Eso sí, rigurosas 2D a tutiplén, que eso de los polígonos en «Castlevania» siempre ha despertado recelos en la vieja guardia. Una auténtica delicia para los amantes de los juegos retro.



Informe D(escarga)

Si ya disfrutaste del shooter espacial «IonAssault», la próxima vez que te conectes a Xbox Live te llevarás una agradable sorpresa, porque este juego tiene ahora una actualización gratuita de instalación automática. La actualización incluye un nuevo modo de control para apuntar más fácilmente y un nuevo modo de juego de supervivencia, más dinámico e intenso, en el que puedes olvidarte de recoger partículas de iones y concentrarte en esquivar y disparar. Este modo está perfectamente integrado en las clasificaciones oficiales y podrás comparar tus logros con los de otros jugadores de todo el mundo.







Revenge of The Dragons

El reparto de mamporros no ha terminado y ahora nos llega un nuevo título a PlayStation Store para deleite de los aficionados al mejor Kung Fu clásico. ¡A emular a Bruce Lee se ha dicho!

Desde la aparición de clásicos como «Kung Fu Master» o «Double Dragon», dar de tortas a diestro y siniestro se ha convertido en una de las excusas más socorridas para marcarse un videojuego de acción. En «Revenge of The Dragons» los malos se han cargado a tu abuelo y se han llevado a tu chica. ¡Hala, por si no tenías motivación suficiente para partirles la cara, pues toma dos tazas! Lo mejor es que te puede acompañar un amigo y marcarte impresionantes ataques conjuntos a lo largo de los variados escenarios. Jugabilidad clásica de acción en 2D con los gráficos más modernos, para que luego digan que en Occidente no sabemos hacer esto de las artes marciales. ¡Anda que no!

TEXTOS: GALIBO/HAL/NEXUS

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

God of War III (PS3)

NUEVOS MODOS DE JUEGO

Desafíos del Olimpo

Completa el juego.

Arena de Combate

Completa todos los desafíos del Olimpo.

Dificultad Caos

Completa el juego en Modo Dios o Titán en cualquier nivel de dificultad.

Traje aterrador de Kratos

Completa el juego en cualquier nivel de dificultad. Con este traje haces cuatro veces más daño pero desactiva los Trofeos.

Posesiones divinas

Águila de Zeus: En el primer nivel, mientras estás dentro del corazón de Gaia, antes de agarrar la pared móvil y arrastrarla hasta el otro lado, escala hasta lo más alto del lado derecho de la pared.

Final Fantasy XIII (Multi)

Desbloqueando algunos trofeos conseguirás obtener temas para decorar el menú de tu consola PlayStation 3 al estilo Final Fantasy XIII.

Tema de Fang – Consigue el trofeo de cazador de tesoros (dorado)
Tema de Hope – Consigue el trofeo de Instrumento de cambio (dorado)
Tema de Lightning - Consigue el trofeo Superestrella (dorado)
Tema de Sazh – Consigue el trofeo Lore Master (dorado)
Tema de Serah – Consigue el trofeo Héroe Definitivo (Platino)
Tema de Snow – Consigue el trofeo Diamante L'Cie (dorado)
Tema de Vanille - Consigue el trofeo Instrumento de Fe (plateado)

Club de Fans

Soy fan de Halo y me gustaría que me contárais más cosas del próximo Halo Reach. Javier Domínguez (Tarragona)

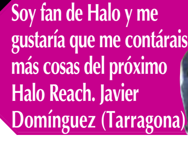
Halo Reach

Nosotros también somos fans de ‹Halo›, por supuesto. Y ‹Reach› no es un ‹Halo› cualquiera. Si jugaste a ‹ODST› quizá te decepcionara un poco su corta duración y lo poco que se avanzó técnicamente con respecto a su tercera entrega. Pero ‹Halo Reach› tendrá tantas novedades que hacen que lo esperamos entusiasmados. Por un lado, su historia estará basada en los sucesos ocurridos en la novela oficial La Caída de Reach (el libro se vende en España, si no puedes esperar). Sin revelarte nada, podemos decir que son bastante dramáticos, por lo que se presupone que la historia tendrá aún más peso que en anteriores entregas. En segundo lugar, se ha mejorado mucho el motor gráfico. Verás armas más contundentes, explosiones más espectaculares, enemigos y Spartans más detallados, escenarios aún más amplios si cabe y más regulares... Y para terminar, Bungie confirmó recientemente que podríamos crear nuestro propio Spartan desde cero tanto para el modo campaña como para el multijugador, configurando su apariencia de las distintas partes de la armadura así como el color. En el caso del multijugador, veremos un sistema de experiencia y ventajas algo similar a la moda instaurada por ‹Modern Warfare› y podrás disfrutar su beta a partir del 3 de mayo si compraste ‹ODST›.



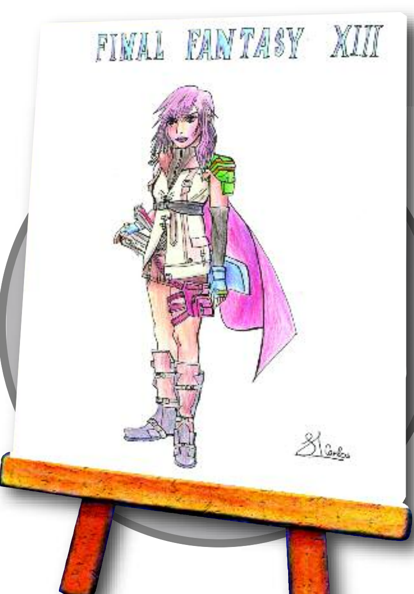
Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria



La magia de la última aventura de «Final Fantasy XIII» se hace sentir también en nuestra galería de la mano de Carlos Sancho Cortina (Meliana-Valencia), de 14 años. De premio se lleva a casa «Raven Squad» para Xbox 360. ¡Seguro que lo va a disfrutar!

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).





NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 Heavy Rain (PS3)
Los juegos no volverán a verse igual. Puede que estés más o menos de acuerdo, pero no hay duda de que ‹Heavy Rain› ha supuesto un punto de inflexión.

2 God of War III (PS3)
El dios de la guerra ha vuelto para quedarse en la nueva generación. Puede que sea el final de la trilogía, pero seguro que no lo será de ‹God of War›.

3 Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)
La última fantasía final de Square Enix por fin está con nosotros y, poco a poco, hemos empezado a cogerle cariño a sus personajes.

4 Pokémon HeartGold/SoulSilver (NDS)
Ya hacía falta un remake de uno de los mejores Pokémon de todos los tiempos, y además viene con un accesorio extra que te tendrá enganchadísimo.

5 Sega & Sonic All-Star Racing (Multi)
Sonic y sus amigos han vuelto motorizados para demostrar que tienen algo que decir en el género de la conducción. Fans de Sega, enhorabuena.



Retrato Robo

Ben 10

▶ **EDAD:** Diez hiperactivos años, o bien quinceañero en la edad del pavo, según se trate de su serie original o de ‹Alien Force›.

▶ **APARIENCIA:** Siguiendo lo antes expuesto, chavalín despierto y con la camisa blanca bien abotonada o muchachote bien musculado y con cara de galán prematuro.

▶ **HISTORIAL PERSONAL:** El bueno de Ben Tennyson pasó de ser un crío del montón a uno de los reyes del mambo televisivo y jugón gracias al mágico Omnitrix, cacharro alien que le permitió convertirse por un rato en un puñado de seres extraterrestres a cual más poderoso y feote. Lástima que a veces falle cual escopeta de feria.

▶ **AMIGOS Y ENEMIGOS:** Su prima Gwen y su libro de hechizos le han sacado de más de un apuro, así como su abuelo Cebolleta Max, veterano en guerras alien. En cuanto a enemigos, no se lleva muy bien que digamos con Vilgax y Kevin 11.

▶ **FUTURO:** Después de pisar con garbo consolero con ‹Vilgax Attacks› o ‹Alien Force›, nuestro héroe sigue preparando nuevas incursiones jugonas. Por si acaso, aprende artes circenses junto a sus colegas Medusa, Ácido, Sin Dedos y el payaso Zombozo. Menuda tropa.

Te lo dice Galibo ...

La fantasía Dragon Ball

Confieso que soy un fan de ‹Dragon Ball›. Me encantó la serie de televisión, me leí todos los cómics y, naturalmente, me pirran los juegos de ‹Dragon Ball›. Y es que eso de montarme mis propias batallitas con los personajes que me dé la gana es un lujo. ¿Trunks contra Goku? ¿Número 16 contra Piccolo? ¿Célula contra Freezer? Genial, puedo disfrutar de todos los combates de fantasía que nunca llegaron a producirse en la historia oficial y que siempre quise ver. Ahora bien, en ‹Dragon Ball Z Raging Blast›, me da la impresión de que se han pasado con el temita de los personajes jugables. A ver, ¿qué clase de pirado querría jugar con Chaos, si su mayor mérito era hacerse saltar por los aires? ¡Es un personaje ridículo! ¿Y Videl? ¡Nada menos que Videl! En la serie original, el único rival de la pobre chica fue un Don Nadie que le dio una somanta de palos de padre y muy señor mío, pero aquí podemos ponerla a pelear contra Vegetto, el guerrero más poderoso del universo. ¡Y lo peor es que puede que hasta gane! No, si a este paso, ¡terminarán sacando hasta a Mr. Satán como personaje seleccionable!



Juego Online del mes

Las aventuras de Joanna Dark comenzaron en Nintendo 64 con esta obra de culto que ahora estrena remake: «Perfect Dark».

Los juegos arcade están trayendo consigo unos cuantos títulos que renuevan el aspecto gráfico de juegos de antaño. Si el pasado os presentábamos ‹Excite Bike›, ahora es el clásico de Nintendo 64 ‹Perfect Dark› el que ha obtenido una puesta al día decente con gráficos en alta definición y unos cuantos efectillos de regalo. Ya sabéis: la jugabilidad de siempre pero adaptado a los tiempos que corren. Si quieres descubrir uno de los shooters más queridos, este es el momento.





Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com





JOG PARA WII

Hacer ejercicio mientras disfrutas de tus juegos favoritos ya es posible

Si eres de los que aprovecha la Wii al máximo, tendrás tu casa llena de accesorios. Seguramente, la Wii Balance Board sea una de las joyas de tu colección, ya que te permite hacer ejercicio de una manera divertida. Pero a veces apetece hacer algo más que correr o unos ejercicios de yoga. Algo con más acción. Con Jog para Wii de Ardistel ahora podrás jugar a juegos más profundos mientras sigues haciendo ejercicio. El accesorio consiste en un aparato que colocaremos en la cintura y conectaremos tanto al Nunchuck como al mando de Wii. A modo de podómetro, cada vez que corramos en el sitio, el personaje avanzará hacia adelante, utilizando nuestro propio movimiento para movernos. A ver quién se queja ahora de nuestro héroe virtual cuando suframos en nuestras propias carnes los largos paseos que le hacemos dar.

PS3 TRIGGERS

Mayor control para los gatillos



El mando de PlayStation 3 posee un gran control y confort, pero lo cierto es que los gatillos (los botones L2 y R2) que sirven normalmente para disparar o acelerar en los juegos, son bastante extraños, ya que tienen una curvatura contraria a lo que sería un gatillo de verdad. No en pocas ocasiones se han resbalado nuestros dedos en el peor momento por la falta de precisión, así que Herederos de Nostromo ha lanzado este pack de gatillos auxiliares que nos facilitará las cosas a partir de ahora. Se instalan fácilmente ya que únicamente tendremos que colocarlos encima de los ya existentes y nos permitirán mayor agarre y precisión a la hora de simular un arma o un pedal.

DISCO DURO DE 250 GB

Más capacidad para tu Xbox 360

Ya hace unos cuantos años desde que apareció al mercado Xbox 360. Al principio, no pensábamos en el disco duro más que como un mero soporte de almacenamiento para partidas guardadas, y quizá alguna que otra demostración, aplicación o actualización que fuera apareciendo en el bazar. Pero mucho ha cambiado en este tiempo y es que la consola de Microsoft se ha convertido en todo un centro multimedia donde día a día se sube cada vez más contenido. Sobre todo desde el último año, debido a tres factores: la moda reto que impulsó los juegos arcade e independientes, levantando el límite de espacio; los juegos bajo demanda, que nos permiten guardar juegos enteros tanto de la primera Xbox como de 360 en nuestro disco duro, y las películas en alta definición del servicio de alquiler. Ahora, más que nunca, necesitamos de mucho más espacio para guardar todo este contenido, sobre todo si tenemos el disco estándar de 20 GB, y el nuevo disco duro de 250 GB se presenta como la solución definitiva.





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Blu-ray Disc

La trilogía completa en seis discos

Si eres un aficionado de la Tierra Media y sus diferentes razas imagínate lo que tiene que ofrecerte esta colección de El Señor de los Anillos, por primera vez en Blu-Ray que se presenta como una edición bastante elaborada, con las tres películas que forman la trilogía (La Comunidad del Anillo, Las Dos Torres y El Retorno del Rey) en su versión cinematográfica y cualquier extra que puedas encontrar en las versiones anteriores en DVD. Esto significa que encontraremos las películas sin el metraje extra añadido en las ediciones en DVD; sin embargo, Peter Jackson ha confirmado que se está trabajando en una edición especial que contendrá todo este material y mucho más, probablemente la edición definitiva.

CONSIGUE EL CONTROL





Yoga & Pilates Workout

Un acercamiento profesional al Yoga, al Pilates y a las técnicas de respiración y meditación dirigidos por profesionales de Fitness First que mejorarán tu calidad de vida.

¿Recuerdas la última vez que te tomaste un respiro?

Recupera tu paz interior mientras te diviertes y practicas un programa de ejercicios que equilibrarán tu cuerpo y tu mente.

Todos los ejercicios se desarrollan con apoyo de vídeo y audio. Practica con **NewU** para recobrar tu energía, para sentirte bien o simplemente para relajarte.

¡Expande tus horizontes con **NewU**!





SORTEAMOS 10 juegos NewU

Para participar entra en nuestra página de Facebook: "Club Megaconsolas" y escribe en el muro la respuesta a la pregunta que te planteamos:

¿QUÉ DOS MODALIDADES PRACTICAMOS JUGANDO AL NewU?

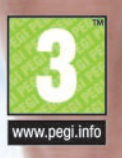








FitnessFirst







Published by Lago S.r.l. Black Bean is a registered trademark of Lago S.r.l. Developed by Lighting Fish Games Ltd. All rights reserved. "NewU" is a registered trademark of Lago S.r.l. Fitness First and the Fitness First logo are a trademark of Fitness First Limited. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

Fin de la promoción:15/5/2010. El ganador saldrá publicado en próximos números de Megaconsolas 2010.El envío del regalo se realizará por correo al domicilio del ganador. Los datos personales serán incorporados a un fichero de Estrenos 21 S.L. con domicilio en Madrid ,calle Jose Abascal, para mantenerle informado de todas novedades que puedan ser de su interés. Le informamos que tiene derecho a acceder a sus datos y a cancelarlos.







PREPÁRATE PARA NUEVAS Y EMOCIONANTES AVENTURAS DONDE TÚ QUIERAS, GRACIAS AL POKÉWALKER ¡A PARTIR DEL 26 DE MARZO!









CADA JUEGO INCLUYE UN POKÉWALKER



Camina a todas partes con el Pokéwalker, un accesorio increíble que te permite disfrutar del mundo Pokémon fuera de tu consola Nintendo DS o Nintendo DSi



© 2010 Pokémon. © 1995 - 2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon y los nombres de los personajes Pokémon son marcas comerciales de Nintendo. © 2010 Nintendo